



BACHELORARBEIT

Herr
Robert Makany

**„Practical effects strike back!“
Berechtigt oder nicht? Filmfans
kritisieren CGI im zeitgenössischen
Blockbuster-Kino**

2016

BACHELORARBEIT

„Practical effects strike back!“ Berechtigt oder nicht? Filmfans kritisieren CGI im zeitgenössischen Blockbuster-Kino

Autor/in:
Herr Robert Makany

Studiengang:
Angewandte Medien (TV-Producer/-Journalist)

Seminargruppe:
AM12wT2-B

Erstprüfer:
Prof. Peter Gottschalk

Zweitprüfer:
Rade Radovic

BACHELOR THESIS

“Practical effects strike back!” Justified or not? Movie fans complain about CGI in contemporary blockbuster- cinema

author:
Mr. Robert Makany

course of studies:
applied media (TV-Producer/-Journalist)

seminar group:
AM12wT2-B

first examiner:
Prof. Peter Gottschalk

second examiner:
Rade Radovic

Bibliografische Angaben

Makany, Robert:

„Practical effects strike back!“ – Berechtigt oder nicht? Filmfans kritisieren CGI im zeitgenössischen Blockbuster-Kino.

“Practical effects strike back!” – Justified or not? Movie fans complain about CGI in contemporary blockbuster-cinema.

48 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2016

Einreichung: Stuttgart, den 22.01.2016

Abstract

Diese Bachelor-Abschlussarbeit setzt sich mit dem aktuell stattfindenden Dialog, zwischen Filmfans und Filmschaffenden auseinander und inwiefern die Kritik an Computergenerierten Effekten (CGI) im Blockbuster-Kino wirklich gerechtfertigt ist?! Des Weiteren nimmt sich der Autor der Frage an, ob der gleichzeitig aufkommende Trend der Branche wieder auf mehr praktische Spezialeffekte zu setzen begründet ist, und wirklich die erhoffte Verbesserung in der Arbeit mit Filmeffekten herbeiführen kann.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	V
Abbildungsverzeichnis	VI
Tabellenverzeichnis	VII
1 Einleitung	1
2 Grundlagen zu Effekten im Bewegtbild	3
2.1 Die Spezialeffekte (SFX).....	3
2.1.1 Mechanische Spezialeffekte.....	3
2.1.2 Optische Spezialeffekte.....	9
2.2 Die visuellen Effekte (VFX).....	9
2.2.1 Vor Zeiten des Computers	10
2.2.2 Die Ära des Computers	11
3 Untersuchung der Kritik am Einsatz von CGI	14
3.1 Kritik äußernde Rezipienten.....	14
3.2 Ursache der Kritik und die Renaissance von praktischen Effekten	16
3.3 Eine Analyse anhand repräsentativer Filmbeispiele	20
3.3.1 JJ. Abrams und die Rückkehr der „echten“ Jedi-Ritter.....	20
3.3.2 „Mad Max“: Stilistisches Bombast-Kino mit Tiefgang	23
3.3.3 „Stirb Langsam“ stirbt langsam	27
3.4 Die Sichtweise der Filmemacher	32
4 CGI in der konkreten Anwendung	41
4.1 Erweiterungen der Kulisse	41
4.2 CGI als Scheinrealität	43
4.3 Der Hang zum Größenwahn	44
4.4 CGI als künstlerischer Stil.....	45
4.5 Animationsfilme als Nachfolger des Zeichentricks.....	46
5 Fazit	48
Literaturverzeichnis	XI
Anlagen	XIV
Eigenständigkeitserklärung	XV

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Animatronisch gesteuerte Puppe aus „E.T.“ (1982)	4
Abbildung 2 Miniaturmodell eines Trucks in "THE DARK KNIGHT" (2008)	7
Abbildung 3 Aufwendige Pyrotechnik am Set von „SPECTRE“ (2015)	8
Abbildung 4 Prinzip der Rückprojektion	11
Abbildung 5 Greenscreen-Einsatz bei „EINE UNERWARTETE REISE“ (2012)	12
Abbildung 6 Überladenes Actionfeuerwerk in „TRANSFORMERS“ (2007)	16
Abbildung 7 Yoda Puppe in "THE EMPIRE STRIKES BACK" (1980)	18
Abbildung 8 "JOHN WICK" (2014) setzt bei Actionsequenzen auf CGI-Blut.....	19
Abbildung 9 J.J. Abrams vor erbauten Kulisse im Episode VII Teaser	21
Abbildung 10 CGI-Yoda in "DIE DUNKLE BEDROHUNG" (1999).....	22
Abbildung 11 Die echten Fahrzeuge in "MAD MAX:FURY ROAD" (2015)	24
Abbildung 12 Furiosa und Max in „MAD MAX: FURY ROAD“ (2015)	26
Abbildung 13 Das Lenkrad als Symbol des Kults.....	27
Abbildung 14 Bruce Willis alias John McClane in „STIRB LANGSAM“ (1988)	29
Abbildung 15 Nakatomi Tower (Schauplatz in Teil 1)	30
Abbildung 16 Viggo Mortensen (Aragorn) kritisiert Jackons CGI-Kurs	33
Abbildung 17 CGI-Tennisplatzszene in „THE WOLF OF WALL STREET“ (2013).....	35
Abbildung 18 Fertige Szene im Film	35
Abbildung 19 Regisseur Tarantino ist ein Verfechter des analogen Filmmachens....	37
Abbildung 20 Nolan dreht ebenfalls auf Celluloid und nutzt CGI in Maßen	39
Abbildung 21 Erweiterung des Heeres in "DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS" (2003) ...	41
Abbildung 22 Pool-Set bei "TITANIC" (1997)	42
Abbildung 23 CGI Stunt von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer "FURIOUS 7" (2015)..	44
Abbildung 24 Comichafter CGI-Look in „SIN CITY: A DAME TO KILL FOR“ (2014) ...	46

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1 Die Top 5 der 100 umsatzstärksten Filme weltweit	23
--	----

1 Einleitung

Der Rezipient wird seit der Existenz des Blockbuster-Kinos mit immer neuen technischen Errungenschaften und speziellen Vermarktungsformen für das Medium konfrontiert. Auf manche springt er positiv an, auf manche negativ. Doch der Anspruch des Zuschauers an eine Großproduktion, sowie an einer guten Vermarktung des Films steigt stetig, da vor Allem der normale Kinozuschauer immer sensitiver, für die Beschaffenheit von Filmen, zu werden scheint. Filmemacher und Produktionsfirmen müssen sich daher neue Strategien überlegen, wie sie bei einem kritisch werdenden Konsumenten die Glaubwürdigkeit einer Illusion weiter aufrechterhalten können. In Zeiten des Internets erhalten interessierte Filmfans eine immer umfangreichere Bandbreite von „Behind-the-Scenes“ oder „Making-of“ Materialien, sie bilden sich daraus eine noch größere Erwartungshaltung an das Endprodukt, und das noch vor der eigentlichen Publikation des Films. Die Auswahl an Blockbuster-Produktionen ist nicht klein und der Konkurrenzkampf unter den Big Playern in Hollywood hart. Potentielle Kunden an den Kinokassen überlegen sich im Vorfeld genau, für was sie bereit sind, Eintritt zu zahlen. Mit der Einleitung des digitalen Zeitalters zur Jahrtausendwende, werden Filme immer weniger analog gedreht und auch die Gestaltung von visuellen Effekten hat einen immer stärker ausgeprägten Wandel zugunsten der Arbeit am Computer durchgemacht. CGI (Computer Generated Imagery) ist das Zauberwort und vor Allem „Zaubermittel“, welches aus der heutigen Kinolandschaft nicht mehr wegzudenken ist. Die Möglichkeiten von CGI sind mittlerweile so weit fortgeschritten, dass im Film theoretisch alles digital darstellbar ist, ohne es jemals wirklich vor der Kameralinse gehabt zu haben. Wo in Actionfilmklassikern früher noch Explosionen direkt am Set stattfanden, werden diese heute je nach Belieben und Umfang des Schauwerts, nachträglich in der Postproduktion eingefügt. Diese Flexibilität, die sich Filmemacher nun aufrechterhalten wollen hat sich auch in vielen Belangen als die vermeintlich günstigere Alternative herauskristallisiert. Aufwendige Requisite, echte Kulissen und detailgetreue Miniaturmodelle müssen nun der Verschiebung von Zahlen und Pixeln weichen. Doch dies hat in den letzten Jahren Überhand genommen. Rezipienten bemerken immer mehr die Fehler im Umgang mit CGI und fühlen sich emotional nicht mehr so in einen Film hineinversetzt, wie es zu Zeiten von praktischen Spezialeffekten vielleicht noch der Fall war. Das hat soweit geführt, dass CGI nun oft als Zielscheibe der Kritik an vielen zeitgenössischen Popcornfilmen fungieren muss und sich in diesem Zuge wieder eine Rückentwicklung und Trend zu handgemachten, praktischen Produktionsweisen ausgemacht hat.

Vorliegende Arbeit setzt sich genau mit dieser Kehrtwende auseinander und versucht der Richtigkeit dieser Annahme, die CGI als den Sündenbock in den von vielen Zuschauern kritisierten, effektlastigen Filmen sehen, auf den Grund zu gehen. Außerdem

soll festgestellt werden, ob die vermeintliche Entwicklung zu wieder mehr Spezialeffekten wirklich allein, die von vielen Fans erhoffte Verbesserung, herbeiführen kann. Dazu werden Meinungen sowohl von normalen Zuschauern, den sogenannten Filmfans, als auch von professionellen Kritikern und Filmemachern eingeholt und analysiert.

Um die Ausgangslage der Thematik und die zu untersuchenden Stilmittel zu verstehen, werden im Vorfeld, die in der Arbeit auftauchenden Begrifflichkeiten wie Spezialeffekte und visuelle Effekte erklärt, deren Unterschiede erläutert und ein paar der damit verbundenen Darstellungsformen im Film aufgelistet. Anschließend geht die Arbeit der Berechtigung der Kritik an CGI auf den Grund und beleuchtet die argumentative Ausgangslage der unterschiedlichen Rezipienten. Die aufgekommene Grundlage der Kritik an CGI und den simultan wieder dahin einkehrenden Trend zu mehr Einsatz von praktischen Effekten wird anhand repräsentativer Filmbeispiele analysiert und auf Richtigkeit geprüft. Anschließend wird auf die Perspektive der Filmemacher und Ihrem Bezug zur Machart CGI eingegangen. Im vorletzten Kapitel soll dann noch untersucht werden, warum CGI eine Daseinsberechtigung genießt und in welcher Form es eingesetzt wird, was die Stärken der Technik sind und was die Schwächen. In der Schlussbetrachtung werden die daraus erschlossenen Ergebnisse noch einmal präsentiert um die aufgestellte Eingangsfrage zu beantworten: Ist die Kritik an CGI wirklich gerechtfertigt und ist das von den Fans angepriesene Allheilmittel „praktisches SFX“ wirklich ausschließlich der Schlüssel zu einem besseren Film?

2 Grundlagen zu Effekten im Bewegtbild

Effekte sind schon immer ein fester Bestandteil von Filmen gewesen. Als erstes hat man dabei natürlich aufwendige Stunts mit wuchtigen Explosionen im Kopf. Aber es zählen auch weitaus subtilere und für den Zuschauer nicht immer bewusst wahrnehmbare Bestandteile von Filmen zu Effekten. Über die Jahre hat die Technik immer mehr Fortschritte gemacht und mittlerweile gibt es ein großes Repertoire an Mitteln um dem Zuschauer nie dagewesenes auf die Kinoleinwand zu zaubern.

Im Bewegtbild unterscheidet man dabei zwischen zwei Produktionsweisen von den im Bild zu sehenden Effekten. Das sind einmal die Spezialeffekte (i.F. SFX) und die visuellen Effekte (i.F. VFX). Jede der beiden Gattungen hat ihre Vertreter, beziehungsweise Techniken, von denen nun einige in diesem Kapitel näher beleuchtet werden.

2.1 Die Spezialeffekte (SFX)

Die erste Kategorie sind die Spezialeffekte. Spezialeffekte im Film sind praktische Techniken, die dem Zuschauer Dinge sichtbar machen, die er im normalen Alltag nicht zu Gesicht bekommt oder die sogar in der Realität erst gar nicht existieren.

Ein Beispiel dafür ist der Film „*JURASSIC PARK*“ (1993): Dinosaurier werden für den Zuschauer zum Leben erweckt. Ein weiteres Beispiel sind die alten „*KING KONG*“(1976)-Filme. In beiden Filmklassikern hat der Zuschauer es mit Wesen zu tun, die es so in der heutigen realen Umwelt nicht zu finden gibt.

Spezialeffekte spaltet man innerhalb der Begrifflichkeit noch in die zwei Unterkategorien: Mechanische Spezialeffekte und optische Spezialeffekte.¹

2.1.1 Mechanische Spezialeffekte

Mechanische oder auch chemische Effekte, werden praktisch schon am Set des Films während der Aufnahme realisiert, wo deren Ausgang sofort überprüfbar ist. Wichtige

¹ Vgl. Daniel Sudhakar, „*The Top 50 Frequently Asked Questions on Movie Special Effects*“, 2012, Kindle Position 15

Ressorts von mechanischen Spezialeffekten werden nun im folgenden näher beschrieben.

Puppen und Animatronik

Puppen sind ein beliebtes Mittel zur Erzeugung einer Illusion. Sie werden im Grunde genommen wie bei einem Puppenspiel aus dem Theater durch Seil und Stangenähnliche Konstruktionen bewegt. Die Puppenspieler, die die Puppen manipulieren sind dabei nicht zu sehen. Einfache Puppen können schon durch eine Person gelenkt werden, bei Aufwendigeren kommen schon mal mehrere Puppenspieler zum Einsatz. Manche Puppen sind sogar so aufwendig konstruiert, dass ein ganzes Team an Puppenspielern die Arbeit verrichten muss. Die Leute verteilen sich dabei auf die unterschiedlichen Gliedmaßen der Kreatur. Einer kümmert sich um die Gesichtsausdrücke, ein anderer um die Augenlider und ein wieder anderer um die Bewegungen des Atmens. Der Vielfalt der Details sind dabei fast keine Grenzen gesetzt.

Eine andere, weiterentwickelte Art des Puppenspiels ist die sogenannte Animatronik. Anstelle der Seile oder Stangen, werden hierbei Servomotoren in den Gelenken verwendet, um die Puppe zu bewegen. Elektronische Schaltkreise und Computer übernehmen dabei die Kontrolle. Das Wort Animatronik setzt sich aus den Stämmen der Wörter Animation und Elektronik zusammen.



Abbildung 1 Animatronisch gesteuerte Puppe aus „E.T.“ (1982)

Berühmte Vertreter für die Arbeit mit Puppen im Filmbereich, sind die Filme „*ALIEN*“ (1979), „*KING KONG*“ (1976), „*UNHEIMLICHE BEGEGNUNG DER DRITTEN ART*“ (1977), oder „*E.T.*“ (1982)²

Make-Up

Makeup fand schon im frühen Theater Anwendung. Dort wurde Makeup hauptsächlich dafür genutzt um die Gesichtsausdrücke der Darsteller dramatischer wirken zu lassen. Diese Tradition setzte sich auch im Film fort. Wo man früher nur Puder und Schminke zur Verfügung hatte, greift man heute auf fortgeschrittene, realistischer aussehende Methoden zurück, wie zum Beispiel dem Einsatz von Schaum, flüssigem Latex oder anderen speziellen Materialien. Das hängt auch damit zusammen, dass sich nicht nur die technischen Möglichkeiten weiterentwickelt haben, sondern auch die Anforderungen. Wenn früher dick gefärbte Augenbrauen reichten, um einen Charakter böse wirken zu lassen, so wird heutzutage sehr viel mehr benötigt, um dem Zuschauer diese Bösartigkeit zu verdeutlichen. Das heißt natürlich nicht, dass Darsteller grundsätzlich für ihre Rollen „entstellt“ werden. Oft werden sie geschminkt, um trotz der ganzen Bühnen- oder Szenenausleuchtung „normal“ auszusehen. Es hängt zum Beispiel viel vom Genre des Films ab, wie viel und welche Art von Makeup verwendet wird. Monster- oder Horrorfilme sind logischerweise zu einem Großteil abhängig von der stundenlangen und aufwendigen Arbeit der Makeup-Abteilung um dann im Film den gewünschten Eindruck zu bieten.

Gerade in den Genres, in denen Darsteller stark verformt dargestellt werden sollen, werden spezielle Chemikalien dafür genutzt, um synthetische Haut, Kunstblut, oder andere künstliche Körperteile zu erschaffen. Eine besonders aufwendige und zeitintensive Arbeit, um glaubwürdige Texturen zu schaffen, ist das Annähen von Echt- oder Kunsthaar. Nur besonders begabte Leute werden für diese Arbeit eingestellt um den Figuren ein lebensechtes Aussehen zu verleihen. Das Ergebnis spricht dann aber meistens für sich.³

² Vgl. Daniel Sudhakar, „*The Top 50 Frequently Asked Questions on Movie Special Effects*“, 2012, Kindle Position 187

³ Vgl. Daniel Sudhakar, „*The Top 50 Frequently Asked Questions on Movie Special Effects*“, 2012, Kindle Position 232

Miniaturmodelle

Ist in Filmen eine große futuristische Stadt oder ein riesiges Raumschiff zu sehen, kann oft davon ausgegangen werden, dass es sich dabei um Miniaturmodelle handelt. Diese werden gebaut und angewendet, wenn das entsprechende Objekt in der Realität nicht existiert und oder zu groß ist, um es in Lebensgröße zu nachzubauen. Miniaturen sind also kleinere Versionen von einem (fiktiven) Original, die aus kurzer Distanz in Studios abgefilmt werden. So können auch aufregende Kamerafahrten durch oder über Städte inszeniert werden, die auf jede andere Weise umgesetzt, viel zu teuer wenn nicht sogar logistisch unmöglich wären. Die Technik der Miniaturmodelle kommt vor allem im Science-Fiction- oder Fantasy-Film zum Einsatz, da die Vorbilder der Miniaturen in diesen Fällen nur auf Zeichnungen oder Skizzen existieren. Die Fantasy-Film-Trilogie „*DER HERR DER RINGE*“ (2001-2003) enthält beispielsweise viele Miniaturarchitekturen, die aufgenommen wurden. Doch auch reale Orte werden als Miniaturen nachgestellt. Hier bietet sich die „*BATMAN*“-Verfilmungen von Christopher Nolan als Beispiel an: Die fiktive Stadt „Gotham City“, die sehr den realen Städten Chicago und New York nachempfunden ist, wurde in einem großen Studio detailgetreu aufgebaut. Wolkenkratzer waren dabei mehrere Meter hoch und auch ein existierender Tunnel wurde für die Inszenierung eines spektakulären Crashes vor Ort sowie in Miniatur aufgenommen.⁴⁵

⁴ DVD Der Herr der Ringe

⁵ Vgl. Daniel Sudhakar, „*The Top 50 Frequently Asked Questions on Movie Special Effects*“, 2012, Kindle Position 277



Abbildung 2 Miniaturmodell eines Trucks in "THE DARK KNIGHT" (2008)

Stunts

Stunts oder Stunttechnik lassen sich auch unter dem Begriff Spezialeffekt einordnen, da sie ebenfalls am Set stattfinden. Stunts sind spektakuläre akrobatische Einlagen, die der Filmcharakter ausführen soll, aber vom Schauspieler in der erforderlichen Technik nicht immer umsetzbar sind und daher von speziell ausgebildeten Athleten ausgeführt werden. Vor allem Action-Filme sind auf spektakuläre Stunts angewiesen, welche sehr gefährlich sein können und nicht selten fatale Folgen haben. In der Vergangenheit haben Stuntmen tatsächlich ihr Leben riskiert um den perfekten Schuss zu ermöglichen.

Heutzutage sind Stunts nicht minder gefährlich geworden, dennoch läuft alles wesentlich koordinierter ab und der Ausgang ist kalkulierbarer geworden. Stunt-Koordinatoren nutzen sogenannte Computer gesteuerte „Rigs“ und Absturzsicherungen um den Ablauf des Stunts zu lenken und jeden Schritt planmäßig zu kontrollieren. „Rigging“ bedeutet im Zusammenhang mit Stunts das Steuern von Personen durch Objekte wie Seile oder andere ähnliche Hilfsmittel, sodass Bewegungen dargestellt werden können, die aufgrund der menschlichen Fähigkeiten, Kinetik oder der Schwerkraft normalerweise nicht kontrollierbar wären. Diese Seile sorgen also zum einen für kontrollierte Bewegung, aber auch gleichzeitig für Schutz vor Abstürzen oder ähnliches. Ebenfalls wird viel mit Matten an Boden oder Wänden gearbeitet, um harte Aufschläge zu vermeiden. Stunts sind häufig auch nur im Zusammenspiel mit entsprechender Kulisse möglich. Mauer, Dächer, Wände usw. müssen präpariert werden, sodass sie beispielsweise leicht zerbrechen, ohne dass sich der Stuntman dabei verletzt. Solche Weiterentwicklungen verhelfen natürlich dazu, die Komplexität der Stunts um ein Viel-

faches zu erhöhen und das spiegelt sich auch in der zeitgenössischen Filmlandschaft wider.⁶

Pyrotechnik

Pyrotechniker, oder auch Feuerwerker genannt, sind beim Film für alle Effekte zuständig, die durch Feuer aufgelöst werden, wie Explosionen, Sprengungen oder einer Rauchentwicklung. Zum Ausführen dieser gefährlichen Techniken ist eine spezielle Sprenglizenz notwendig. Der Pyrotechniker trägt Sorge dafür, dass die Sicherheit der Crew auch unter solch riskanten Umständen weiter gewährleistet wird. Er verwahrt die Sprengsätze ordnungsgemäß und bereitet die Ausrüstung der Stuntleute so vor, dass sie sich bei kleinen Explosionen am Körper nicht verletzen. Filme, die auf Pyrotechnik schwören, sind zum Beispiel viele der „JAMES BOND“ Ableger. Im neusten Teil „SPECTRE“ gibt es gegen Ende des Film eine der imposantesten Explosionen der Filmgeschichte⁷



Abbildung 3 Aufwendige Pyrotechnik am Set von „SPECTRE“ (2015)

⁶ Vgl. Daniel Sudhakar, „The Top 50 Frequently Asked Questions on Movie Special Effects“, 2012, Kindle Position 232/233

⁷ Vgl. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8105> 21.01.15 15:25

2.1.2 Optische Spezialeffekte

Die zweite Untergruppe der Spezialeffekte sind neben den eben erwähnten mechanischen Effekten, die sogenannten optischen Spezialeffekte. Dabei handelt es sich um Effekte, die entweder durch die Kamera selber ausgelöst werden oder zum Beispiel in der Postproduktion durch ein Hilfsmittel, wie dem optischen Printer. Optische Effekte dienen dazu, Sets oder Darsteller vor einen speziellen Hintergrund zu platzieren.

Unter optische Effekte fallen folgende Vertreter, beziehungsweise Darstellungsformen:

Mehrfachbelichtung

Bei einer Mehrfachbelichtung werden technisch gesehen mehrere Bilder auf der gleichen Bildfläche belichtet, sodass ein Effekt der Durchdringung beziehungsweise Überlagerung der jeweiligen Bilder erzeugt wird. In der Fotografie ist diese Technik auch ein beliebtes Stilmittel um in einem Bild einen Zeitverlauf darzustellen. Wie den Trubel der vorbeilaufenden Passanten in einer Großstadt, oder die Bewegungen des Mondes entlang dem Himmelszelt⁸

Optischer Printer

Bei einem optischen Printer, oftmals auch optische Bank genannt, handelt es sich um ein Gerät, welches früher viele Arbeitsschritte in der Postproduktion übernommen hatte. So konnte beispielsweise das Filmformat von 35mm-Film auf 16mm-Film umgewandelt werden und andersrum. Aber auch Titeleinblendungen oder allgemein Schnittblenden, sowie der eben erwähnten Mehrfachbelichtung und der Korrektur von Filmfehlern waren früher nur mithilfe eines optischen Printers möglich.⁹

2.2 Die visuellen Effekte (VFX)

Visuelle Effekte, abgekürzt auch VFX sollen denselben Zweck wie handgemachte Spezialeffekte erfüllen. Und zwar

⁸ Vgl. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1522> 21.01.16 02:47

⁹ Vgl. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=4430> 21.01.16 02:47

„[...]Technologie zu verwenden um in der Realität unmögliche, zu teure oder zu gefährliche Szenen zu erstellen. [...]“¹⁰

Anders als bei den Spezialeffekten geschieht dies aber nicht während der Aufnahme am Set, sondern in der Postproduktion am Computer. Oft ist aber vorausgesetzt, dass beim realen Dreh schon klar ist, welche visuellen Effekte später verwendet werden, da dafür verschiedene Markierungen oder entsprechende farbige Flächen (mehr dazu unter Blue bzw. Greenscreening) vorhanden sein müssen, um die spätere Arbeit am Computer möglich zu machen oder zu erleichtern.

Auch hier unterscheidet man zwischen verschiedenen Techniken. Methoden die vor der Digitalisierung, also ohne Einsatz des Computers als unterstützendes Hilfsmittel und die Zeiten als Computer eingesetzt wurden. Eine Auswahl davon wird im Kommen aufgeführt.

2.2.1 Vor Zeiten des Computers

Rückprojektion

In vielen älteren Filmen waren Inszenierungen, wie Autoverfolgungsjagden, allgemein Dialogsequenzen im Auto, sowie exotische Schauplätze nur mittels Rückprojektion möglich. Die Schauspieler positionierten sich dazu beim Dreh vor eine weiße Leinwand, die von hinten durch einen Projektor beschienen wurde. Das Bild was nun hinter den Akteuren zu sehen war, war der Hintergrund einer Großstadt, oder anderen im Vorfeld aufgenommen Kulissen um im Film die Illusion zu erzeugen, als wären die Charaktere wirklich vor Ort gewesen. Diese Technik war bis Ende der 1940er Jahre ein unabdingbares Mittel der Bildkomposition.¹¹

¹⁰ Vgl. Pflaum, *Citizen Kaputo-Destruktion mittels CGI im Film*, 2010, Kindle Position 141

¹¹ Vgl. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=315> 21.01.16 03:00

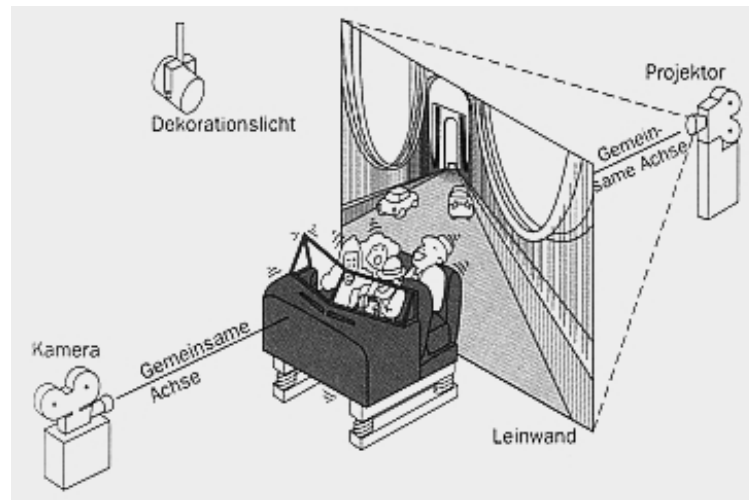


Abbildung 4 Prinzip der Rückprojektion

Doppelbelichtung

Bei der sogenannten Doppelbelichtung werden beispielsweise mithilfe eines optischen Printers zwei Bilder auf einem Negativ imprägniert. Diese verschwimmen zu einer homogenen Komposition und erzeugen einen surrealen Effekt ähnlich wie bei einer Mehrfachbelichtung. Früher wurde dieses Stilmittel oft bei Schlafwandelsequenzen verwendet. Die schlafende Person ist liegend im Bett zu sehen, während der überblendete Doppelgänger sich langsam aus dem Körper der Person erhebt und wandelnd davonschreitet, so wird dann sozusagen eine weitere Ebene erzeugt.¹²

2.2.2 Die Ära des Computers

Blue/Greenscreening

„Blue“- bzw. „Greenscreening“ ist die vielleicht am meisten verbreitete Technik im VFX Bereich. Selbst vielen Laien, die ihre Heim-DVDs einmal nach Bonusmaterial durchkämmt haben, ist diese Technik ein Begriff. Bei vielen Making-of-Videos vor allem im Sci-Fi und Fantasy-Bereich sieht man häufig kleine oder sehr große grüne oder teils auch blaue Flächen.

¹² Vgl. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1513> 21.01.16 03:00



Abbildung 5 Greenscreen-Einsatz bei „EINE UNERWARTETE REISE“ (2012)

Diese sind dafür da, um Darsteller oder Gegenstände davor zu platzieren, um in der anschließenden Postproduktion durch Landschaftserweiterungen, Animationen oder anderem ersetzt zu werden und dienen beim physischen Dreh also als Platzhalter. Das spezielle helle grün eignet sich besonders, weil es einerseits recht selten auf normalen Sets in Personen, Kleidung oder Kulisse vorkommt und so keine große Gefahr besteht, dass versehentlich falsches mit ersetzt wird, zum anderen ist das Grün sowohl ausgeleuchtet im Studio, wie auch in der prallen Sonne beispielsweise in der Wüste immer gut zu sehen und vom Rest des Bildes zu trennen. Man kann dadurch in der digitalen Komposition eine Vielzahl von sogenannten „Layern“, also Ebenen hinzufügen um dem letztendlichen Endprodukt mehr Komplexität zu verleihen.¹³

Computer Generated Imagery (CGI)

Computer Generated Imagery, CGI, oder CG bedeutet ins deutsche übersetzt Computer generierte Bilder. Und wie der Name schon vermuten lässt, handelt es sich dabei um die zweidimensionale und dreidimensionale Darstellung von Objekten in photorealistischen Bildern mithilfe des Computers. Erzeugt werden sie mithilfe von speziellen 3d-Programmen wie Maya, 3ds Max, Cinema 4d, oder dem kostenlosen Programm Blender. CGI ist ein Komplex aus vielen wissenschaftlichen Teilbereichen, wie Ma-

¹³ Vgl. Finance, Swerman, „The Visual Effects Producer-Understanding the Art and Business of VFX“, 2010, Kindle Position 621

thematik, Physik, Softwareentwicklung und Kunst. Es dient dazu aufgenommenes Footage optisch zu verbessern, zu ergänzen oder fiktive Elemente mit einzubauen und den Schein zu erzeugen, als wären sie Teil der Realität.¹⁴Die Technik um CGI hat sich in den letzten Jahren rasant entwickelt. Immer mehr wird durch diese Technik im finalen Film ersetzt. Für viele ist CGI jedoch nicht realistisch und vielmehr eine Belastung für die Augen.

Im darauffolgenden Kapitel, dem Hauptteil dieser Arbeit wird nun auf die Kritik an CGI eingegangen und überprüft, inwiefern sie gerechtfertigt ist.

¹⁴ Vgl. Pflaum, *Citizen Kaputo-Destruktion mittels CGI im Film*, 2010, Kindle Position 141

3 Untersuchung der Kritik am Einsatz von CGI

Nachdem die wichtigsten Begrifflichkeiten der unterschiedlichen Techniken im vorangegangenen Teil erklärt wurden, setzt sich der Hauptteil der Arbeit nun mit der Kritik speziell an CGI auseinander. Dazu werden als erstes die Kritik äussernden Rezipientengruppen vorgestellt, was ihre jeweilige Ausgangslage ist und mit welcher Motivation sie überhaupt Kritik äußern. Anschließend wird auf die konkrete Kritik an "Computer Generated Imagery" eingegangen und der zurzeit stattfindenden Gegenbewegung der Filmlandschaft, in produktioneller und marketingtechnischer Hinsicht, wieder verstärkt auf praktische Spezialeffekte zu setzen. Anschließend soll anhand einer Analyse konkreter Film-Fallbeispielen und Meinungen von Filmschaffenden, herausgefunden werden, inwiefern diese Kritik an CGI und die angebliche Renaissance von SFX wirklich gerechtfertigt ist.

3.1 Kritik äussernde Rezipienten

Trotz stetig wachsender Innovationen und technischem Fortschritts war CGI in jüngster Vergangenheit nicht immer frei von Kritik. Sowohl der normale Kinogänger, als auch der professionelle Filmkritiker klagt in regelmäßigem Abstand über den Einsatz von Computergenerierten Effekten im Blockbuster-Kino.

Filme müssen sich schon seit Anbeginn der Filmgeschichte den Meinungen ihrer Zuschauer und den Rezensionen ihrer Kritiker stellen. Diese Kritiken unterscheiden sich dabei in großem Maß in ihrem Detail, ihrem Wohlwollen, ihrer Begründung und dem Wissensstand der jeweiligen Parteien. Im Fokus der allgemeinen Kritik oder Zuschauerrezension stehen aber meistens der Regisseur und die Darsteller. Der Regisseur, weil Leute ihn als die in der Hierarchie am höchsten anzusiedelnde Kraft am Set und den Hauptverantwortlichen für den Filminhalt sehen. Die Darsteller, weil sie meistens diejenigen sind, die die Rezipienten vor Augen haben, wenn sie den Film im Nachhinein Revue passieren lassen und meistens eine Identifikationsfigur für den Zuschauer sein sollen. Vor allem die normalen Kinogänger beurteilen das, was sie mit den Augen wahrnehmen, wie Darsteller, Kulisse, Effekte etc.

Immer mehr in den Fokus der oberflächlichen aber auch detaillierten Filmkritik rücken Computer generierte Effekte. Das ist nicht verwunderlich, da der Anteil von CGI in fiktiven Filmen immer größer zu werden scheint. CGI als Begriff ist dem normalen Menschen, der gelegentlich einen Film sieht, aber meistens gar nicht bekannt. Für ihn spielt dieser Faktor aber auch keine so große Rolle; entweder ihm hat ein Film gefallen oder eben nicht.

Der „Filmnerd“, also der Filmaffine Zuschauer und Fan, der sich leidenschaftlich und regelmäßig Filme ansieht und so viele Vergleichsmöglichkeiten hat, kennt das Stilmittel CGI meistens als solches, sowie andere Fachbegriffe der Branche. Er weiß in der Regel auch, wer Regie geführt hat, das Genre in dem der Film anzusiedeln ist und kennt die Darsteller aus anderen Filmen. Dieser Filmfan beschäftigt sich demzufolge auch mit den Hintergründen der Filme, sieht sich Interviews oder Making-of-Videos an und nutzt auch digitale Plattformen, um mit Gleichgesinnten über Filme zu diskutieren oder sich Podcasts von Kritikern anzuhören. Hierbei fallen dann auch filmspezifische Begriffe, die der Filmnerd in seinen Wortschatz aufnimmt. Er versucht, sein Gefühl, ob ein gesehener Film gut oder schlecht ist mit meist mit sichtbaren Faktoren des Endprodukts Film zu begründen. Auf das im Fokus stehende CGI bezogen, klagen die Nerds entweder über zu viel, oder augenscheinlich zu schlecht gemachte, unrealistische Computer generierte Effekte im Mainstream-Segment.

Personen, die sich aus beruflichen Gründen mit Filmen auseinandersetzen und beispielsweise für Zeitungen und Fachmagazine kleine Filmvorstellungen schreiben und dabei eine Bewertung einbauen, haben je nach Zeitung und Hintergrund der Person sehr oberflächliches bis sehr fundiertes Wissen über die Beschaffenheit von Filmen.

Es ist zu beachten, dass es falsch wäre, die Wissenshintergründe einzelner Gruppen von Rezipienten grundsätzlich zu pauschalisieren, denn es gibt natürlich immer Ausnahmen. Jedoch verschwimmen die Grenzen hier recht schnell, da in der heutigen Zeit, jeder nach Belieben einen Kanal auf Social Media-Plattformen, auf Youtube, mithilfe eines privaten Onlineblogs oder mittels eines Podcasts, seine Sichtweise in die Welt nach außen tragen kann. Die Kritiker, die aber Filme tatsächlich unter strengen Gesichtspunkten analysieren und daraus sachlich fundierte Kritik entwickeln können, sind oft Leute, die im Bereich Filmwissenschaften, Journalismus oder vergleichbaren Studiengängen einen Abschluss erlangt haben, selber Berührungspunkte mit der Branche hatten oder haben, gepaart mit dem entsprechendem Maß an Enthusiasmus eines Fans für das Medium. Leute, die also ihr Hobby zum Beruf gemacht haben. Sie können nicht nur subjektiv beurteilen, ob ihnen ein Film gefallen hat oder nicht, sondern sind fähig, dies mit ihrem über die Jahre angereicherten Wissen zu begründen. Ein Filmkritiker weiß so also auch, dass die verantwortungstragende Kraft für den Filminhalt in der Regel der Drehbuchautor ist und nicht der Regisseur. Man könnte also sagen, sie fühlen nicht nur, dass ein Film „gut“ oder „schlecht“ ist, sondern wissen warum und oft auch, was geändert werden müsste, damit aus einem „fehlerhaftem“ Film ein „besserer“ Film wird.

Natürlich steht jedem frei, sich eine Meinung zu bilden. Doch muss in der Filmrezension unterschieden werden, was eben subjektives Empfinden und was fundierte Kritik ist.

Dies ist nun auch ein wichtiger Faktor, der bei aller Kritik an CGI in Filmen berücksichtigt werden muss.

3.2 Ursache der Kritik und die Renaissance von praktischen Effekten

Trotz stetig wachsender Innovationen und technischem Fortschritts war CGI in jüngster Vergangenheit nicht immer frei von Kritik. Wenn man über Kritik an CGI redet, kommen viele Filmfans nicht daran vorbei, einen prominenten Vertreter des Actionkinos zu erwähnen. Die mittlerweile fünfteilige „*TRANSFORMERS*“ Reihe von Michael Bay, muss immer wieder als Negativbeispiel herhalten, wenn Zuschauer einen Film nennen müssten, der es mit CGI auf die Spitze getrieben hat und dadurch alles Weitere in einem Film vermissen lässt. Ein Community-Mitglied von [moviepilot.de](http://www.moviepilot.de) bestätigt die Richtigkeit dieser Annahme wie folgt:

„[...]Die Action? Es rummt und brummt und kracht fast 2 Stunden lang ohne Unterbrechung. Die Bilder sind super abgefilmt, die Explosionen Bay-typisch perfekt koordiniert. Aber es war einfach zu viel. Irgendwann gab es einen Overkill der Action und es fehlten einfach gut positionierte Highlights.[...]“¹⁵



Abbildung 6 Überladenes Actionfeuerwerk in „*TRANSFORMERS*“ (2007)

¹⁵ Kritik v. Mr. Smiley auf <http://www.moviepilot.de/movies/transformers-4/comments> 03.01.16 02:51

Das Zitat sagt vieles über die Problematik von CGI-lastigen Blockbustern aus; CGI wurde früher verwendet, um dem Zuschauer den Atem zu rauben, ihm etwas zu zeigen, was er noch nie gesehen hat. Durch CGI war es möglich, Dinge und vor allem Effekte darzustellen, die in der Realität nur sehr schwer bis gar nicht dargestellt werden konnten. „*THE MATRIX*“ (1999) beispielsweise war nicht nur inhaltlich, sondern visuell etwas nie da gewesenes. Mittlerweile wird CGI vor allem im Action-Genre so exzessiv genutzt, dass die Effekte gar nicht mehr besonders sind. Wenn Transformers diese Effekte in diesem Ausmaß nutzt, nutzen diese sich schnell ab und wirken gar schon anstrengend für den Rezipienten, auch wenn sie vielleicht technisch noch so gut umgesetzt wurden. Zumal sich die Effekte dann nicht mehr vom Rest des Films abheben, weil der Film Bildschirmvereinnahmend nur davon durchgezogen ist.

Mit dem Aufkommen dieser Kritik an Computer generierten Effekten, hat sich etwa zeitgleich eine „Gegenbewegung“ in den letzten Jahren bei der Produktionsweise und dem Marketing von Blockbustern ausgemacht. Reagierend auf die Übersättigung des Publikums an Computer generiertem Spektakel in Filmen, setzen immer mehr Regisseure und Produktionsfirmen auf den Einsatz von handgemachten Spezialeffekten direkt am Set. Ausgewählte Fallbeispiele werden im darauffolgenden Kapitel der Arbeit näher erläutert.

Bei dieser Produktionsweise handelt es sich also um eine Orientierung an Vergangenen. Obwohl der Computer, als Hilfsmittel, zum Realisieren bestimmter Filme nicht erst seit gestern existent ist, gab es auch eine Zeit wo Filme ausschließlich praktisch/analog gemacht wurden. Sowohl was die Aufnahmetechnik mittels Celluloid angeht, also echtem Filmband, als auch bei der Gestaltung der Effekte. Gerade im Action und Horror- beziehungsweise Monsterfilm lässt sich dies deutlich darstellen; wo heute bestimmte Kreaturen schnell am Computer gerendert werden, musste man sich damals andere Mittel überlegen, wie zum Beispiel die eingangs erwähnten Kostüme, Puppen, oder Animatronik. Viele der damaligen Puppen, wie Yoda aus „*STAR WARS - EPISODE 4: EINE NEUE HOFFNUNG*“ (1977) beispielsweise, sehen aus heutiger Sicht vielleicht nicht mehr überzeugend aus, aber dennoch hatten diese Puppen und Monster es damals geschafft, einen gewissen Charme an das Publikum nach außen zu tragen und Mithilfe geleistet warum viele dieser Filme, noch heute als Klassiker gelten.



Abbildung 7 Yoda Puppe in "THE EMPIRE STRIKES BACK" (1980)

Anders als emotionslose Effekte am Computer haben diese Techniken, dadurch dass sie real erstellt wurden, eine viel zugänglichere Ausstrahlung. Mit diesen Erfahrungswerten der Vergangenheit fällt es dem Zuschauer bei Vertretern zeitgenössischer Horrorfilme dann noch mehr negativ auf, wenn bei den sogenannten „Splatterszenen“, also den besonders spektakulären und blutrünstigen Inszenierungen heutzutage verstärkt auf CGI-Blut, statt wie in der Vergangenheit auf Kunstblut gesetzt wird.

Im Actionsegment gibt es den Rache-Thriller „JOHN WICK“(2014), der ebenfalls für seinen übertriebenen Einsatz von CGI-Blut kritisiert wurde.



Abbildung 8 "JOHN WICK" (2014) setzt bei Actionsequenzen auf CGI-Blut

„[...]Genrekino im besten Sinne, [...] Nur das ständige CGI-Blut hinterlässt einen leicht bitteren Beigeschmack, klassische Effekte wären da doch effektiver gewesen [...]“ , schreibt Zuschauer Maik Hahn in einem Blogeintrag auf mattscheibenvorfall.de.¹⁶

Früher zur Zeit der großen Horrorfilmklassiker wie „TANZ DER TEUFEL“ (1981) oder Werken von Tom Savini, hatte man für solche Inszenierungen ausschließlich sogenanntes Film- oder Kunstblut verwendet, um dem Look und der Konsistenz von echtem Blut so nah wie möglich zu kommen. Dies liefert dem Zuschauer ein viel realistischeren Schauwert und war auch ein entscheidender Faktor, warum solche Filme wirklich, die bei einem Horrorfilm entscheidende und wünschenswerte Reaktion von Ekel oder Angst in die Gesichter der Zuschauer schrieb. Der Filmkritiker Angry Nerd wählt dafür die passende Metapher:

„[...]Humans respond to the sight of the red, red kroovy, the same way that a bull responds to a toreador's cape.[...]“¹⁷

Er vergleicht dabei die Reaktion des Publikums auf das echte Blut, mit der Reaktion eines Bullen auf das rote Tuch eines Toreros beim Stierkampf. Das Kunstblut löst laut Angry Nerd also auch beim Zuschauer eine instinktive Reaktion von Gefahr aus. Bei

¹⁶ Maik Hahn auf <http://www.mattscheibenvorfall.de/john-wick/> 02.01.16 02:00

¹⁷ Angry Nerd auf <https://www.youtube.com/watch?v=7tFqEpBffVM> 21.01.16 15:51

Filmen wie „John Wick“ liefert CGI-Blut zwar bombastisches Spektakel, lässt jedoch den für viele Zuschauer erwähnten Realismus-Aspekt vermissen, um vollständig in einen solchen Film abzutauchen zu können.

3.3 Eine Analyse anhand repräsentativer Filmbeispiele

Es wurde nun festgestellt, dass praktische Effekte realistischere Schauwerte liefern und CGI von vielen erstmal wegen seinem übermäßigen und teils auch unrealistischen Einsatz abgestraft wird. Um zu erfahren, inwiefern die Kritik an CGI aber wirklich gerechtfertigt ist, muss nun überprüft werden, auf welchem Fundament diese Kritik gestützt ist.

Das wird im Folgenden mithilfe einer genaueren Betrachtung passender Film-Fallbeispielen versucht zu erschließen.

3.3.1 JJ. Abrams und die Rückkehr der „echten“ Jedi-Ritter

Auf Basis der schlechten Resonanz an CGI, versuchen nun heutige Regisseure, die die Zeiten von handgemachter Action selbst mitverfolgt haben und zu schätzen wissen, mehr praktische Effekte in ihre Filme mit einzubringen und auch gezielt so zu vermarkten. Jüngstes prominentes Beispiel hierfür ist JJ. Abrams, Regisseur der gerade erst im Kino gestarteten Fortführung der Science-Fiction Saga „*STAR WARS - EPISODE VII: DAS ERWACHEN DER MACHT*“ (2015).

Schon im frühen Produktionsstadium des Films wurde ein erster Teaser im Internet veröffentlicht, der JJ. Abrams am Set einer nachgebauten Wüstenkulisse zeigt, während ein animatronisch gesteuertes Alien langsam durch den Hintergrund schreitet.¹⁸

¹⁸ The Force Awakens Teaser auf <https://www.youtube.com/watch?v=XfNiC9iKM0Q> 21.01.16 15:51



Abbildung 9 J.J. Abrams vor erbauten Kulisse im Episode VII Teaser

Dies sollte einen ersten Hinweis auf die praktische Produktionsweise des neuen Filmes geben. Die Gerüchteküche wurde in den Internetforen angeheizt und die Resonanz und Vorfreude fiel überwiegend positiv aus. Gerade die Darstellung des praktischen Effektes in Form des Aliens erzeugte einen großen Hype, was sich auch in den Kommentaren des Youtube-Videos widerspiegelt.

„[...]so, are you saying there will actually be puppets in the movie!? I will donate \$10,000 if you promise NOT to use CG in the new Star Wars =)[...]“¹⁹

In einem anderem Teaser, der zur letztjährigen Comiccon 2015 in San Diego, Kalifornien den Fans gezeigt wurde, bestätigt die Crew und der Cast stolz die Arbeit mit handgemachten Effekten, anhand eindrucksvoller ersten Zusammenschnitte des Films, die das Publikum vor Begeisterung ausflippen ließen. Der Enthusiasmus gipfelte darin, als ein ferngesteuerter Roboterball die Präsentationsbühne betrat.

Der ursprüngliche Grund, warum Herr Abrams und sein Team diesen Weg einschlugen resultiert daraus, dass die eingefleischten Fans der Original Star Wars Trilogie aus den 1970ern und 1980ern, die Trilogie um die Vorgeschichte, welche im Zeitraum von 1998 bis 2005 erschien und von George Lucas, Schöpfer des Universums, durchweg selbst

¹⁹ Youtube-User Adam Andrew Corre ist angetan <https://www.youtube.com/watch?v=XfNiC9iKM0Q>
21.01.16, 15:51

gedreht wurde, als negativ abspeisten. Grund hierfür war neben der kritisierten Story und Schauspielleistung aber vor allem der Einsatz von Computer Generated Imagery, was in den Originalteilen nicht so prägnant hervorstach. Die Kritik der Fans an George Lucas und seiner Vorliebe für CGI verstärkte sich noch, als er die alte Star Wars Trilogie als sogenannte Special Edition wieder ins Kino brachte. Diese Versionen unterschieden sich jedoch vom Original dahingehend, dass viele Spezialeffekte einfach durch CGI ersetzt wurden. 2004 erschienen die Teile dann in einer DVD-Box, nochmals weiter digital überarbeitet. Diese Fassungen ersetzten noch mehr Szenen durch digitale Effekte und passten sich dem Look der zu der Zeit erschienenen neuen Star Wars Trilogie an. Jedoch reagierte Lucas auf die Kritik der Fans und brachte zusammen mit der überarbeiteten Version, auch die Urfassung der Klassiker auf den Datenträger. Allerdings nur für kurze Zeit erhältlich als Limited Edition.

2011 zum Erscheinen der sechsteiligen Bluray-Box wurden alle Teile nochmal auf den neusten Standard der digitalen Technik gehievt und ersetzten sogar Schauspieler, sowie die bei den Fans so beliebte Puppe des Charakters Yoda, komplett durch Computer Generated Imagery.



Abbildung 10 CGI-Yoda in "DIE DUNKLE BEDROHUNG" (1999)

George Lucas manövrierte seine eigene Schöpfung also nicht immer in die von den Fans gewünschte Richtung, und nun hatte J.J. Abrams ein schweres Erbe anzutreten. Doch er wusste ganz genau, wie er die Fans für die kommende Trilogie wieder emotional abholen könne und vermarkte somit Episode VII gezielt als ein Star Wars Film, der den Charme und die Kindheitserinnerung an alte Teile wieder aufleben lassen soll. Und der Erfolg gibt ihm scheinbar recht. Der neue Film brach schon innerhalb kürzester Zeit

Besucherrekorde und konnte sich in den Top 3 der erfolgreichsten Filme aller Zeiten festsetzen.

Wieviel im Film prozentual aber wirklich Spezialeffekte sind und wieviel CGI wird sich spätestens zum Erscheinen der Bluray und DVD zeigen, wo man anhand von Making of Materialien einen genaueren Einblick darüber bekommt.

Tabelle 1 Die Top 5 der 100 umsatzstärksten Filme weltweit

Die Top 5 der 100 umsatzstärksten Filme weltweit						
Nr	Weltweit	USA/Kanada	Rest	Film	Jahr	Regie
1	2.788,0	760,5	2.027,5	Avatar	2009	Cameron
2	2.194,0	658,7	1.535,3	Titanic	1997	Cameron
3	1.863,7	851,1	1.012,6	Star Wars VII	2015	Abrams
4	1.670,4	652,3	1.018,1	Jurassic World	2015	Trevorrow
5	1.519,6	623,4	896,2	Avengers	2012	Whedon

3.3.2 „Mad Max“: Stilistisches Bombast-Kino mit Tiefgang

Im Sommer 2015 kam die Neuauflage der Action-Trilogie „MAD MAX“ in die Kinos. Schon lange vor der Veröffentlichung wurde bekannt gegeben, dass bei dieser Umsetzung, wie beim Klassiker, ebenfalls sehr viel auf praktische also physische Effekte gesetzt wird. Der besagte Einsatz von echten Effekten hat bei Filmfans einen regelrechten Hype ausgelöst. Schnell wurde verallgemeinert, dass das Remake nahezu komplett auf CGI verzichtet, was wiederum die Diskussion um die Computer generierten Effekte entfachte. Mad Max wurde teils schon als Rebell gegenüber den anderen Blockbuster-Produktionen auserkoren, der der Branche zeigt, dass das Publikum genug von CGI hat und praktische Spezialeffekte die bessere Lösung sind. Ein User schreibt als Reaktion auf den Film voller Euphorie auf Youtube:

„Let this movie be a lesson to a generation raised on Marvel movies: Computer-generated imagery will never be as good as real stunt work and real physical effects. This was one of the greatest action movies I've ever seen. It is completely worthy of the hype.“²⁰

Tatsächlich hatte *Mad Max: Fury Road* wie *Star Wars* nach ihm großen Erfolg bei der breiten Zuschauermasse, als auch bei den Kritikern. Der Film hatte es geschafft, ein Publikumserfolg zu sein und dadurch gleichzeitig zum Oscar-Anwärter zu avancieren. Teaser und kleine Clips im Internet gaben Making-of Einblicke, in denen gezeigt wurde, dass die Stunts und die Explosionen tatsächlich handgemacht zu sein scheinen. Im Herbst 2015 erschien der Film auf Blu-ray und DVD. Die Blu-ray enthält ein relativ umfangreiches Repertoire an Behind-the-scenes-Videos. Dabei wurde ebenfalls der Fokus sehr stark auf die Stunts, Explosionen und die weiteren Effekte gelegt. So kann man erkennen, dass die im Film sehr bedeutungsvollen Fahrzeuge individuell und detailgetreu designt wurden, die Crashes tatsächlich so gefilmt wurden und auch die Leute vor der Kamera mit viel Hingabe teils sehr gefährlich wirkende Stunts durchführten.²¹



Abbildung 11 Die echten Fahrzeuge in "MAD MAX:FURY ROAD" (2015)

²⁰ User Guigley als Reaktion auf den Teaser bei Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=akX3Is3qBpw>
21.01.16 16:45

²¹ Vgl. Blu-ray *Mad Max: Fury Road* (2015)

Doch es wurde auch deutlich, dass der Action-Film nicht ohne CGI so aussehen würde. Vereinzelt im Making-of zu sehende Greenscreens deuteten auf Landschafts- oder Effekterweiterungen hin. Außerdem ist bei all den im Bild zu sehenden Seilen für die Stunts, CGI-Technik nötig, um diese wieder weg zu cachieren. Es muss aber von Filmseite aus dazu gesagt werden, dass dies offen gezeigt und zugegeben wird. Aus dem zusätzlichen Gebrauch von CGI wird also kein Hehl gemacht. Nur darf dies auf Seiten der Kritiker von Computer generierten Effekten nicht vergessen werden. CGI hat den Film erst in der Form möglich gemacht.

Die Rezipienten fanden den Action-Blockbuster fast durchgehend besonders gut. Die entscheidende Frage ist hier also, wie es geschafft wurde, eine so breite Gruppe an Zuschauern zu begeistern. Für den ganz normalen Kinogänger ist der Film ein toller Action-Film, der es schafft, ihn für 2 Stunden zu unterhalten. Bei der Gruppe der Filmnerds wird Mad Max: Fury Road vor allem für seine praktischen Effekte und seinen vermeintlichen Verzicht auf digitale Animationen hochgelobt. Doch selbst für professionelle Kritiker ist das Remake ein sehr gelungener Film, was sich eben auch in der Academy Awards-Nominierung widerspiegelt.

Das liegt daran, dass der Film mehr zu bieten hat, als bombastische Schauwerte. Der Plot wirkt auf den ersten Blick zwar etwas dürrig. Eine Horde an Outlaws fährt mit Autos in einem postapokalyptischen Szenario von A nach B und wieder zurück. Doch bei genauerer Betrachtung fällt auf, dass Mad Max: Fury Road es außerdem schafft durch bestimmte Kniffe im Detail eine konsistente in sich schlüssige Welt zu erschaffen. Unterschiedliche inhaltliche Faktoren belegen das.

So gibt es zum Beispiel eine Hierarchie unter den Charakteren. Die sogenannten „Warboys“ welche Max am Anfang des Filmes gefangen nehmen, beten ihren Meister wie einen Gott an. Dieser unterdrückt jedoch sein Volk und hat Gehilfen, die für ihn die Arbeit machen. Darunter gehört auch die von Charlize Theron verkörperte Imperatorin Furiosa, die von Joe via LKW auf die Suche nach Sprit in die weiten des Ödlands geschickt wird. Hier zeigt sich eine besondere Facette. Frauen werden in dem Film beziehungsweise in der Welt weitgehend unterdrückt. Meister Joe nutzt sie ausschließlich, um männliche Nachfahren zu zeugen und zu malträtieren. Erschreckend verdeutlicht dies die Szene, in der schwangere Frauen wie Kühe an eine Melkvorrichtung geschnallt werden um sozusagen auf ständigem Abruf Milch für den Herrscher zu spenden. Mit diesen Information könnte man nun davon ausgehen, dass Frauen nur eine untergeordnete, unterdrückte Rolle in dem Film einnehmen. Den Gegenbeweis bietet aber eben jene Furiosa, die es geschafft hat, sich in einer von Männer dominierten Dystopie durchzusetzen und eine gewisse Entscheidungsmacht und Respekt genießt. So befreit sie zum Beispiel fünf andere Frauen und schmuggelt sie aus der Schreckensherrschaft. Die Rollenverteilung der Frau ist also nicht einseitig geprägt und

selbst eine plumpe Verteilung, wie nur schwache Frauen, oder nur starke Frauen wählt der Film nicht ausschließlich.



Abbildung 12 Furiosa und Max in „MAD MAX: FURY ROAD“ (2015)

Auch starke Charaktere wie Furiosa werden in dem Film verletzlich gezeigt. Des Weiteren wird Max, dargestellt von Tom Hardy, sozusagen der titelgebende Held des Films nicht in die Rolle des unbesiegbaren Superhelden gedrängt, wie es vielleicht in einem gewöhnlichen Actionfilm praktiziert wird, sondern wird schlicht als der gezeigt, der er auch ist. Ein Gestrandeter, der um sein Überleben kämpft und nur unfreiwillig in die Rolle des Retters beziehungsweise des Helden rutscht. Man könnte sogar sagen, dass Max und Furiosa von der Gewichtung eine gleichwertige Präsenz im Film beizumessen ist und als Identifikationsfiguren fungieren. Ein weiterer Punkt, welcher für die Liebe zum Detail und einer guten Stoffentwicklung spricht, ist die Motivation der Antagonisten, der Warboys. In einer Welt, in der von den klassischen Religionen oder Glaubensformen nicht mehr viel übriggeblieben ist, haben sich neue Konfessionen entwickelt. So glauben zum Beispiel die Schergen um Immortan Joe an den „Cult of the V8“ und ein Leben nach dem Tod in „Valhalla“. Die Religion als solches wird in dem Film zwar nicht genannt, dennoch gibt es viele Verweise darauf, wie zum Beispiel durch Symbole des Kults, die überall auftauchen oder bestimmten V-förmigen Handgesten. Der V8 Motor ist eine Metapher für Stärke und sitzt in den Autos, die die Warboys selbst modifizieren. Sowie jeder Fahrer ein eigenes Lenkrad besitzt, welches schon fast wie ein heiliges Relikt verehrt wird.



Abbildung 13 Das Lenkrad als Symbol des Kults

All diesen Details wird in dem Film Zeit und Bild eingeräumt. So wird aus einer auf den ersten Blick dünnen Story, ein solides, glaubwürdiges Universum, welches subtil durch diese im Hintergrund ablaufenden Kleinigkeiten gestärkt wird und dem Film zu einem runden Ganzen verhilft. Hinzu ergänzen sich dann die bombastischen Effekte, die sowohl „on-set“ stattfinden aber auch, entgegen der ursprünglichen Annahme der CGI-Kritiker, am Computer. Mit dem Unterschied zu manch anderen Actionvertretern, wurde CGI bei Mad Max: Fury Road aber nicht in dem Sinne verwendet, ganze Kulissen zu ersetzen, sondern wurde nur gezielt als Ergänzung zu den praktischen Effekten eingesetzt. Diese Gewichtung aus sich ergänzenden Techniken und einem soliden Inhalt hat dem Film diesen positiven Stellenwert, sowohl unter Kritikern, als auch unter normalen Zuschauern verholfen und ist der Beweis das Bombast-Kino auch inhaltlich überzeugen kann. Dadurch dass Regisseur George Miller auch bei den klassischen Mad Max Filmen Regie führte, blieb der Film seinem etablierten Stil treu und konnte trotzdem neue Maßstäbe setzen.

3.3.3 „Stirb Langsam“ stirbt langsam

Während Mad Max sich also als gelungenes Beispiel für die Neuauflage eines Action-Klassikers im Bezug auf Inhalt und Effektfeuerwerk herauskristallisiert hat, gibt es dennoch einige Vertreter der jüngeren Vergangenheit, denen das nicht so gelungen ist. In den Fokus der allgemeinen Kritik geriet zum Beispiel auch der letzte Ableger der Stirb Langsam Serie mit Bruce Willis in der Hauptrolle: „*STIRB LANGSAM – EIN GUTER TAG ZUM STERBEN*“ (2013) Dessen erster Teil zu den besten Actionfilmen aller Zeiten gehört und in vielerlei Hinsicht neue Maßstäbe gesetzt hat, ist spätestens mit dem neusten Fortsetzung für eine Menge Fans heutzutage nur noch ein Schatten seiner selbst. Auch hier wird als Grund schlechtes CGI genannt.

„[...]Und auch die CGI-Effekte, von denen es zum Glück nicht übermäßig viele gibt, stechen jedes Mal aus dem Gesamtbild heraus und sind eindeutig als Effekte auszumachen. Warum können Action-Filme heute nicht einfach Handarbeit sein, wie früher, denn gerade ein Film wie *Stirb Langsam* käme sicherlich auch ohne Effekthascherei aus, wenn man einen guten Regisseur dran setzt, ein ordentliches Drehbuch hat und ein wenig Geld in die Hand nimmt und Dinge - so wie früher eben - auch wirklich in die Luft jagt oder so.[...]“²²

Diese Kritik verdeutlicht, dass selbst beim normalen Kinobesucher oder Heimkino Konsumenten, mit wahrscheinlich wenig bis keinerlei Wissen über die technische Beschaffenheit von computergenerierten Effekten, das CGI als unrealistisch und unglaublich entlarvt wird. Obwohl, laut Sebastian Weber, der Einsatz von Effekten bei *„Stirb Langsam 5“* für seinen Geschmack gar nicht übermäßiger ist, als es nötig wäre, hätte er sich aber dennoch eine praktischere, handgemachte Umsetzung der Effekte gewünscht. Die Frage die man sich in diesem Zuge nun stellen muss lautet: „Hätten Spezialeffekte diesen Film gerettet, wenn sie das CGI ersetzen würden?“ Das ist pauschal schwer zu beantworten. Da viele der „Over-the-top“ Actionsequenzen gerade nur durch CGI realisierbar gewesen sind. Mehr praktische Effekte und ein bewusster, dezenter Einsatz von CGI als ergänzende Maßnahme können sicherlich helfen einen glaubwürdigeren Look zu kreieren (siehe *„Mad Max:Fury Road“*), dennoch lässt Herr Weber den wahren Grund, warum der Film nicht gut ist, schon anklingen. Nämlich das Drehbuch und somit die Story. Der originale *Stirb Langsam* Film hatte neben dezent eingesetzten Effekten vor allem dadurch überzeugt, weil er eine völlig neue Art von Hauptdarstellern in Actionfilmen etabliert hat.²³

²² Sebastian Weber auf <http://www.amazon.de/gp/aw/cr/rR10WEY59UK66OB> 13.01.15 05:28

²³ Vgl. <http://www.zeit.de/kultur/film/2013-02/stirb-langsam-teil-5> 13.01.15 05:28



Abbildung 14 Bruce Willis alias John McClane in „STIRB LANGSAM“ (1988)

Nämlich anders als die bis dato bekannten, wortkargen Achzigerjahre Koryphäen wie Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone oder Chuck Norris, verkörperte Bruce Willis in *Stirb Langsam 1* den Normalo, den Antihelden, der unfreiwillig aus seinem alltäglichen Umfeld rausgerissen wird und seine erlernten polizeilichen Fähigkeiten in einem Ausnahmeszenario unter Beweis stellen muss. Also mehr oder weniger ein Typ von nebenan, der typische Antiheld. Ganz anders in *„Stirb Langsam – Ein guter Tag zum Sterben“*, Bruce Willis alias John McClane ist hier schon fast einem unverwundbaren Superhelden gleichzusetzen, der sich mustergültig von einer unrealistischen CGI-Actionszene zur nächsten hangelt, ohne dass dem Zuschauer auch nur zu einem Zeitpunkt Angst und Bange sein muss, dass dem Hauptdarsteller vielleicht was passieren könnte. Diese fehlende Fallhöhe des Hauptcharakters lässt die Glaubwürdigkeit der Story schnell in die Belanglosigkeit abdriften. Ein weiterer Aspekt den der Film vermissen lässt und dem Originalfilm ein weiteres Alleinstellungsmerkmal verliehen hat, ist das Setting. *Stirb Langsam 1* wählte nur ein kleines Setting, ein 20-stöckiges Bürogebäude.



Abbildung 15 Nakatomi Tower (Schauplatz in Teil 1)

„[...]Die Konzentration auf einen einzigen Handlungsort, die perfekte Einheit von Zeit und Raum, war seinerzeit ein bahnbrechendes Konzept, mit dem sich die filmische Architektur des Actionkinos noch einmal völlig neu erschloss. Wenn sich Willis durch die verschiedenen Stockwerke eines 30-stöckigen Bürogebäudes kämpfte und in Aufzugsschächten herumkletterte, verband sich darin die physische Erfahrung des Actionfilms mit einem schlüssigen kinetischen Raumgefühl.[...]“²⁴

Dieses bis dahin für Actionfilme einzigartige Konzept gab die Die Reihe spätestens mit Teil 3 auf und der Handlungsspielraum vergrößerte sich in nachfolgenden Teilen immer mehr.

Dies sind nur ein paar von vielen Indikatoren warum die Neuauflage inhaltlich nicht funktioniert. Die Reihe und auch ähnliche Vertreter wie zum Beispiel „*TERMINATOR GENISYS*“ (2015), oder „*ROBOCOP*“ (2014), ruhen sich auf den Lorbeeren vergangener Tage und einer in der Filmwelt etablierten Marke aus. Sie versuchen durch selbst referentielle Anspielungen und plumpe Schauwerte über einen schlechten Inhalt hinwegzutäuschen und bringen anders als die Klassiker nichts fundamental Neues auf die Leinwand. Wenn dann aber selbst die Effekte nicht das halten was sie versprechen, bleibt wenig übrig was solche Filme nur ansatzweise an ihre erfolgreichen Vorgänger aufschließen lässt. Und so kommt es dann, dass der Zuschauer sich unter

²⁴ Vgl. <http://www.zeit.de/kultur/film/2013-02/stirb-langsam-teil-5> 13.01.15 05:28

anderem wieder das das für ihn offensichtliche herausnimmt und den Großteil seiner Kritik an „schlechtem CGI“ festmacht.

Das Prinzip der „Toupée-Fallacy“

Dieses Phänomen ist im englischen als „Toupée-Fallacy“ bekannt und besagt, dass man Toupées immer als falsch bzw. nicht authentisch bezeichnen wird, da man die Annahme vertritt, nie ein Toupée gesehen zu haben, welches nicht falsch aussieht.

„All toupées look fake; I've never seen one that I couldn't tell was fake.“²⁵

Das Problem ist nur, dass ein authentisches Toupée nie als Toupée wahrgenommen werden würde, sondern eben als echtes Haar.

So verhält es sich auch mit dem Rezipienten, gutem, also realistischem CGI und schlechtem CGI. Computergenerierte Effekte werden gehasst, weil nur schlechte Computergenerierte Effekte, sei es durch zu wenig Zeit, welche für die Bearbeitungszeit zur Verfügung stand, oder zu wenig Geld was dafür in die Hand genommen wurde, dem Zuschauer auffallen. Gutes, CGI fällt nicht auf, weil es sparsam eingesetzt wird und somit die Geschichte und Charaktere nur unterstützt und nicht selbst als Hauptattraktion des Films fungiert.

Das Prinzip der „Willentlichen Aussetzung der Ungläubigkeit“

Ein weiteres Kriterium für die positive Akzeptanz des Zuschauers an einer Fiktion ist die „Willentliche Aussetzung der Ungläubigkeit“ (eng. willing suspension of disbelief). Die beschreibt die Bereitschaft des Zuschauers im Vorfeld, sich auf fiktive und unrealistische Szenarien einzulassen, um das Werk, in diesem Fall der Film und dessen Versuch eine Illusion zu erzeugen, als solches anzunehmen.²⁶

Diese Einstellung kann wahre Wunder bewirken, wenn es um die Akzeptanz des Zuschauers gegenüber einem Film geht. Natürlich wird die Geschichte dadurch nicht besser, aber der Zuschauer geht nicht schon mit einem voreingenommenen Kritikerdenken in den Film hinein, das besagt: „Los Film, mal schauen ob du mich unterhältst?!...“ sondern mit einem Gefühl der Gelassenheit, der verinnerlichten Einstellung in seiner Freizeit Spaß haben zu wollen und einen Film als etwas kurzweilig unterhaltendes Medium anzusehen. Diese Einstellung sollte natürlich nur der normalen Zu-

²⁵ Siehe http://rationalwiki.org/wiki/Toupee_fallacy, 21.01.15 16:06

²⁶ Siehe https://de.wikipedia.org/wiki/Willentliche_Aussetzung_der_Ungl%C3%A4ubigkeit 21.01.16 16:06

schauer einnehmen. Der professionelle Kritiker dagegen, sollte neben seiner subjektiven Meinung, stets auch fundierte Argumente offenlegen.

Das Phänomen belegt aber so zumindest auch, dass es auch Zuschauer gibt, die oben genannte Negativbeispiele wie „Stirb Langsam- Ein guter Tag zum Sterben“, „Terminator Genisys“ oder „Transformers“ durchaus auch genießen können, wenn sie sich schlicht darauf einlassen.

Aus vorangegangener Analyse lässt sich nun erschließen dass die Kritik an CGI soweit zutrifft, wenn es sich um schlecht gemachtes CGI handelt und das Werkzeug beziehungsweise Stilmittel CGI als solches nicht mehr nur unterstützend eingesetzt wird, sondern als Übertünchung einer schlechten Geschichte und unmotivierten Charakteren erhalten muss. Das unterscheidet den professionellen Filmkritiker mit branchenspezifischem Hintergrundwissen vom normalen Zuschauer oder Filmfan, der die Problematiken oft auf das im Bild zu sehende schiebt. Praktische Spezialeffekte können Abhilfe für einen glaubwürdigeren Look schaffen, doch reichen offensichtlich visuelle Faktoren allein nicht aus um die o.g. kritisierten Filme als Gesamtkunstwerk zu verbessern, sondern einer besser ausgearbeiteter Inhalt.

3.4 Die Sichtweise der Filmemacher

Im Kapitel zuvor wurden die Meinungen der Zuschauer untersucht. Doch auch Filmschaffende – ob nun Regisseure oder Schauspieler – haben aufgrund ihrer anderen Perspektive eine eigene Meinung. Auch sie sehen sich teils als Rezipienten, da sie ja selbst nicht nur ihre eigenen Werke, sondern auch die der anderen Regisseure ansehen und beurteilen, oder diese sie gar beeinflussen.

Viggo Mortensen spielte in der Fantasy-Trilogie „*DER HERR DER RINGE*“ (2001-2003) von Regisseur Peter Jackson, welches die Verfilmung von J. R. R. Tolkien's Buchreihen darstellt, in allen drei Teilen eine der wichtigsten Hauptrollen. Im Zuge der Fertigstellung der Verfilmung von „*DER HOBBIT*“ (2012-2014), ebenfalls vom gleichen Regisseur und Autor der Buchvorlage, kritisierte Mortensen den exzessiven Gebrauch von CGI in einem Interview mit dem britischen „Telegraph“;



Abbildung 16 Viggo Mortensen (Aragorn) kritisiert Jacksons CGI-Kurs

„[...]Also, Peter was always a geek in terms of technology but, once he had the means to do it, and the evolution of the technology really took off, he never looked back. In the first movie, yes, there's Rivendell, and Mordor, but there's sort of an organic quality to it, actors acting with each other, and real landscapes; it's grittier. The second movie already started ballooning, for my taste, and then by the third one, there were a lot of special effects. It was grandiose, and all that, but whatever was subtle, in the first movie, gradually got lost in the second and third. Now with The Hobbit, one and two, it's like that to the power of 10.[...]“²⁷

Hintergrund der Aussage ist, dass „Der Herr der Ringe – die Gefährten“ noch einen recht hohen Anteil an echten Landschaften und praktischen Effekten hat. Laut seinem Zitat war der CGI-Anteil in den beiden Fortsetzungen schon größer. „Der Hobbit“ wurde dann ausschließlich im Studio mit Kulissenelementen vor „Greenscreen“-Leinwänden gedreht. Der „Aragorn“-Darsteller bezieht den hohen CGI-Anteil vor allem auf Jacksons vermeintliche Faszination für Technologie, die er – wenn er sie erst mal entdeckt und genutzt hat – nicht mehr loslassen will. Allerdings muss auch berücksichtigt werden, dass „Der Herr der Ringe“, vor allem der erste Teil „Die Gefährten“ eine sehr lange Vorbereitungszeit hatte, während zum Beispiel bei „Der Hobbit“ aufgrund der kurzen Pre-Produktionsphase, ein regelrechtes, organisatorisches Chaos herrschte.²⁸

²⁷ Viggo Mortensen im Interview auf <http://www.telegraph.co.uk/culture/film/10826867/Viggo-Mortensen-interview-Peter-Jackson-sacrificed-subtlety-for-CGI.html> 21.01.16 16:48

²⁸ Siehe https://youtu.be/SQkygZdZ_Vk?t=398

Dadurch, dass Peter Jackson nicht von Anfang an als Regisseur eingeplant war, sondern Guillermo del Toro – dieser aber wegen einem anderen Projekt kurzfristig absprang, musste Jackson innerhalb sehr kurzer Zeit umdisponieren und „Der Hobbit“ neu konzipieren. Es wird zwar nicht explizit gesagt, doch liegt der Zusammenhang zwischen der erzwungenen Spontanität und dem exzessiven Gebrauch von CGI nahe. Wenn die Drehzeiten schon im Voraus geplant wurden und die entsprechende Besetzung und die Mitwirkenden ihre Termine auf die Produktionstermine ausgelegt haben, wird eher verhindert, diese neu zu verlegen, da dann die Gefahr besteht, dass wichtige Darsteller aufgrund anderer Projekte wieder abspringen. Den Film dann im Studio mit Kulissenelementen vor „Greenscreen“ zu drehen, umgeht die Suche und Planung realer Drehorte mitsamt der komplizierten Logistik, die damit in Verbindung steht. Anders verhält sich das bei CGI. Mithilfe von Green- und Bluescreen kann ein großer Teil der Gestaltung zeitlich nach hinten in die Postproduktion verlegt werden.

Vergleicht man die Produktion von „Der Herr der Ringe“ mit der von „Der Hobbit“ kann man also davon ausgehen, dass wenn für „Der Hobbit“ ebenso viel Zeit zur Verfügung gestanden hätte, zum einen die Filme in sich stimmiger gewesen wären, aber eben auch weniger CGI-Anteil gehabt hätten.

Dies unterstreicht auch eine Aussage von Peter Jackson aus einem Interview auf [moviefone.com](http://www.moviefone.com). Hier lässt er durchblicken, dass er eigentlich kein Fan von übermäßigem CGI-Gebrauch ist und er lieber wieder kleine Projekte machen würde:

„[...]I don't really like the Hollywood blockbuster bandwagon that exists right now. The industry and the advent of all the technology, has kind of lost its way. It's become very franchise driven and superhero driven. [...] „I don't have any other choice -- I've got to go make a small New Zealand movie!“[...]²⁹

Peter Jackson äußert also Bedenken im Bezug zur Entwicklung vom CGI-Gebrauch.

Skeptisch sieht das auch Martin Scorsese, Regisseur von Klassikern wie „*TAXI DRIVER*“ (1976), „*CASINO*“ (1995) und „*THE WOLF OF WALL STREET*“ (2013). Scorseses Filme sind mit Ausnahme von „*HUGO CABRET*“ (2011) eigentlich nicht dafür bekannt, durch einen besonders hohen CGI-Anteil alles andere zu überragen. Doch auch diese Filme haben einen weit größeren CGI-Anteil, als es dem Zuschauer auf den ersten Blick auffällt.

²⁹ Interview mit Peter Jackson auf <http://www.moviefone.com/2014/12/19/peter-jackson-philippa-boyens-the-hobbit-interview/> 21.01.16 16:52

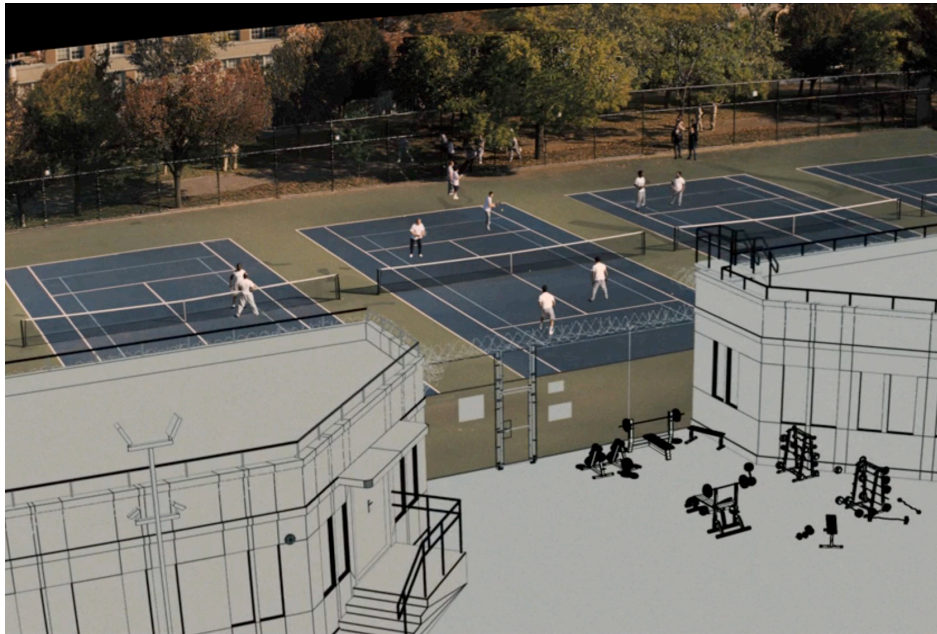


Abbildung 17 CGI-Tennisplatzszene in „THE WOLF OF WALL STREET“ (2013)

Die Szene, die auf den Bildern abgebildet ist, zeigt eine Kamerafahrt aus einem Tennisplatz heraus, sodass die Gefängnisgebäude um den Tennisplatz herum sichtbar werden. Der sichtbare Anteil besteht komplett aus einzelnen Elementen, die per „Compositing“ zu einem ganzen Bild zusammengestellt sind. Jedes Element – ob nun der Tennisplatz, der Hintergrund, die Gefängnisgebäude oder die Personen – muss entweder vor „Greenscreen“ in entsprechender Perspektive gefilmt oder erst mithilfe von Texturen erstellt und dann passend zueinander kombiniert werden. Scorsese nutzt also ebenfalls CGI, dennoch nicht um opulente Effekte zu erzeugen, sondern um seiner Visionen getreu, genau die Bilder zu bekommen, die er braucht.

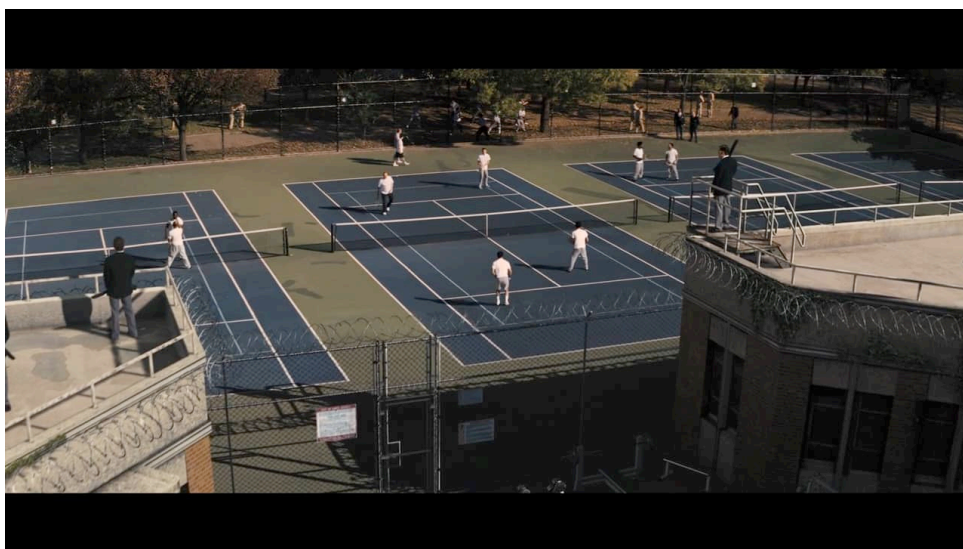


Abbildung 18 Fertige Szene im Film

Seine Bedenken richten sich vor allem auf die CGI-Wahrnehmung der Zuschauer:

„Ich weiß nicht, ob die jüngere Generation überhaupt noch das glaubt, was auf der Leinwand passiert. Es ist nicht echt. Früher wusste man, dass die Darsteller tatsächlich eine unglaubliche Leistung erbracht haben. Wenn man weiß, dass etwas wirklich gemacht werden musste, dann versteht man den Wert darin.“³⁰

Er beschreibt damit die Tatsache, dass früher vor den Zeiten von Computer generierten Effekten, besondere Stunts auch tatsächlich eine besondere Leistung voraussetzen. In der gegenwärtigen Zeit, in der die Arbeit am Computer als selbstverständlich scheint, geht man auch davon aus, dass die Stunts nicht mehr echt sind und nur noch in Studios und ohne jegliche Gefahr gemacht werden. Also keine besondere Darsteller-Leistung vorausgesetzt wird. Der Zuschauer glaubt also nicht mehr das, was er auf der Leinwand sieht. Scorsese erkennt hiermit auch die Problematik der Zuschauerwahrnehmung und –beurteilung von CGI; Für den Zuschauer ist die Arbeit mit dem Computer undurchsichtig, doch geht er davon aus, dass CGI eine leistungslose und automatisierte Möglichkeit ist, etwas nicht „echt“ machen zu müssen. Für den Zuschauer ist CGI ein Ausdruck von Faulheit. Wird ihm bekannt, dass sehr viel CGI verwendet wird, wird er automatisch bei jedem Effekt davon ausgehen, dass es sich um einen CGI-Effekt handelt, selbst wenn er praktisch erzeugt wurde. Er wird also nichts mehr für echt halten und – wie Scorsese passend sagt – den Glauben an die Leinwand verlieren.

Doch nicht nur Zuschauer mit oft undifferenzierten Meinungen halten Computer generierte Effekte für falsch. Auch zwei der derzeit bekanntesten Regisseure versuchen sich nicht nur gegen den Einsatz von CGI, sondern auch allgemein gegen die Digitalisierung vehement zu wehren: Die Regisseure Quentin Tarantino und Christopher Nolan. Beide bestehen darauf, bei ihren Filmen auf Celluloid zu drehen. Tarantino geht sogar so weit zu sagen, digitale Projektoren seien der Tod des Kinos.³¹

Der Pulp-Fiction-Regisseur Tarantino äußert immer wieder eine sehr strikte Denkweise im Bezug auf digitales Filmemachen, aber auch zu Effekten aus dem Computer. Er wirft der Entwicklung der Technologie die ähnliche Sichtweise aus dem vorangange-

³⁰ Scorsese im Interview mit Keanu Reeves als Teil der Doku „Side by Side“ (2012)
<http://www.theguardian.com/film/video/2013/feb/14/side-by-side-martin-scorsese-video> 21.01.16 16:56

³¹ Vgl. Tarantino <http://deadline.com/2014/05/cannes-quentin-tarantino-on-digital-as-the-death-of-cinema-a-django-miniseries-hateful-eight-prospects-more-735170/> 21.01.16 17:00

nen Text vor, dass CGI dem Zuschauer nicht das zeigt, was tatsächlich am Set gedreht werden musste.³²

„CGI has fully ruined car crashes. Because how can you be impressed with them now? When you watch them in the '70s, it was real cars, real metal, real blasts. They're really doing it and risking their lives. But I knew CGI was gonna start taking over.“³³



Abbildung 19 Regisseur Tarantino ist ein Verfechter des analogen Filmmachens

Tarantino besteht darauf, dass seine Filme analog gemacht werden und ist der Meinung, dass CGI nur dann zu rechtfertigen ist, wenn man sonst seine Beteiligten ernsthaft gefährden würde. Auch im Bezug auf seinen Film „*DJANGO UNCHAINED*“ aus dem Jahre 2012 erklärt er, dass er selbst bei den blutigen Szenen kein CGI benötige:

„None of the gore in Django is digital. No way. What's the point of that? The only time you're allowed to use CGI (computer-generated imagery) is where you would kill the

³² Vgl. Tarantino <http://www.bollywood.com/hollywood-news/digital-or-celluloid-tarantino-abrams-debate-filmmaking> 21.01.16 17:00

³³ Vgl. Tarantino <http://m.imdb.com/name/nm0000233/quotes> 21.01.16 17:05

actor if you did the stunt for real. Otherwise, if you want to impress me as a viewer, you've got to do it.“³⁴

Während Tarantino tatsächlich auch auf CGI verzichtet, versucht Nolan weitestgehend mit praktischen Mitteln zu arbeiten und setzt CGI dann ein, wenn er an die Grenzen der praktischen Möglichkeiten gerät.³⁵ Im Gegensatz zu anderen Regisseuren versucht er dies jedoch zu vermeiden, denn – so sagt Nolan in einem Interview zu seinem Film „Interstellar“:

„Tage, an denen auf Greenscreen gedreht wird, sind langweilig und deprimierend. Unsere Sets sind weniger wie Sets als viel mehr Simulatoren. Das hat fast schon dokumentarischen Charakter und wirkt daher im Film dann auch viel echter.“

Einer seiner Hintergedanken dabei ist also auch, dass seine Darsteller nicht nur so tun, als wären sie beispielsweise in einem Raumschiff im Weltraum unterwegs, sondern ihnen am Set tatsächlich das Gefühl dafür gegeben wird. Somit erhofft er sich ein möglichst authentisches Schauspiel. Sir Michael Caine, ein Darsteller, der sehr oft mit Christopher Nolan zusammenarbeitet, hat zu Nolans Setpolitik ebenfalls ein Statement gegeben:

„Wenn Leute die Actionsequenzen von Nolan mit denen anderer Actionfilme vergleichen, finden sie die von Nolan viel besser, aber sie wissen nicht warum. Der Grund ist, die Stunts bei Nolan sind echt und die anderen CGI.“³⁶

Doch nicht nur für seine Darsteller lässt Nolan riesige Sets bauen, er möchte auch dem Trend, über den sich auch Scorsese im vorangegangenen Teil besorgt geäußert hat, dass Filme immer unechter und unglaublicher werden, entgegentreten. So sagt er im Bezug auf seinen Action-Blockbuster „*BATMAN BEGINS*“ (2005):

„I think there's a vague sense out there that movies are becoming more and more unreal, I know I've felt it. The demand we put on ourselves was to be as spectacular as possible, but not depend on computer graphics to do it.“³⁷

³⁴ Tarantino <http://www.dailymail.co.uk/home/moslive/article-2260197/Quentin-Tarantino-Django-Unchained-The-story-Western.html> 21.01.16 17:07

³⁵ Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=u9YxfqOTpTA> 21.01.16 17:09

³⁶ Vgl. Michael Caine über Nolan https://www.youtube.com/watch?v=9BfWd-jJ_8c 21.01.16

17:14 ³⁷ Nolan <http://m.imdb.com/name/nm0634240/quotes> 21.01.16 17:16

Passend dazu ist ein anderes Nolan-Zitat:

„However sophisticated your computer-generated imagery is, if it's been created from no physical elements and you haven't shot anything, it's going to feel like animation.“³⁸

Nolan hat also eine ähnliche Mentalität wie Tarantino, doch weiß er auch, dass er bei seiner Art Film nicht immer um CGI herumkommt. Trotzdem weiß er, wie er die Technik einsetzen muss, damit es nicht Überhand nimmt, sondern die realen Effekte und Kulissen unterstützt.



Abbildung 20 Nolan dreht ebenfalls auf Celluloid und nutzt CGI in Maßen

Dass VFX und CGI nicht das Hauptmerkmal sein sollten, sieht auch George Lucas. Der „Star Wars“-Erfinder sagte in der Dokumentation „From 'Star Wars' to 'Jedi': The Making of a Saga“, dass Spezial Effekte nur ein Werkzeug sind, eine Story zu erzählen. Ein Spezial Effekt ohne Geschichte sei ziemlich langweilig.³⁹

³⁸ Nolan <https://www.rocketstock.com/blog/opinion-10-reasons-why-cgi-is-getting-worse-not-better/> 21.01.16 17:17

³⁹ Vgl. George Lucas in „From 'Star Wars' to 'Jedi': The Making of a Saga“(1983)

Im Hinblick auf die Fortführung der Star Wars- Filme und ihrer Machart kommt auch Rian Johnson, der als Regisseur und Drehbuchautor von „*STAR WARS - EPISODE VIII*“ (2017) eingeplant ist, zu Wort:

"I think people are coming back around to [practical effects]. It feels like there is sort of that gravity pulling us back toward it. I think that more and more people are hitting kind of a critical mass in terms of the CG-driven action scene lending itself to a very specific type of action scene, where physics go out the window and it becomes so big so quick." ⁴⁰

Er prognostiziert also eine Rückkehr zu praktischen Effekten, da CGI-Effekte immer mehr aus dem Ruder laufen und unglaublicher werden.

Justin Lin, Regisseur von u.a. Teil drei bis sechs der „*FAST AND FURIOUS*“ (2006-2013) -Action-Reihe ist sich der Kritik an CGI-lastigen Actionfilmen bewusst. Doch weiß auch er, dass er bei derartigen Filmen nicht komplett auf CGI verzichten kann und will. Er hebt aber hervor, dass echte Effekte immer etwas noch Besonderes haben.⁴¹

„You can get greedy and what I’ve learned is that [CGI] never replaces the real thing. There is something very special and unique when you crash a car.“

Die Meinungen, Einstellungen und der jeweilige Umgang der Filmemacher und Beteiligten lassen sich also so zusammenfassen, dass die meisten zumindest vorgeben, wenn es möglich ist, auf CGI verzichten zu wollen. Des Weiteren scheinen sich die meisten dabei einig zu sein, dass echte, praktische Spezialeffekte besser wirken. Natürlich kommt es auf das Genre und den Filminhalt an, inwiefern es sinnvoll ist CGI einzusetzen und wann man darauf verzichten kann. Aus diesem Grund wird im nächsten Kapitel näher beleuchtet, warum CGI überhaupt eingesetzt wird.

⁴⁰ Rian Johnson <http://www.cinemablend.com/new/Why-Star-Wars-Movies-Better-With-Less-CGI-66830.html> 21.01.16 17:22

⁴¹ Vgl. Justin Lin Interview <http://screenrant.com/fast-five-interviews-justin-lin-mikee-98352/>, 21.01.16 17:23

4 CGI in der konkreten Anwendung

Im vorherigen Kapitel wurde geklärt wer, in welcher Form, Kritik an CGI ausübt. In diesem Teil der Bachelorarbeit wird nun näher beleuchtet, warum CGI überhaupt verwendet wird und innerhalb seiner Anwendung durchaus sinnvoll sein kann.

4.1 Erweiterungen der Kulisse

In sehr vielen Filmen ist CGI vorhanden, doch man nimmt es oft nicht wahr. Hier ist die Rede von Ortserweiterungen. Zum Beispiel werden bei Filmen, die komplexere Szenen auf Straßen in Großstädten haben, die Straßen per CGI erweitert. Vor allem bei Filmen, bei denen die Straßen komplett leer scheinen sollen, werden kurze Abschnitte für den Dreh abgesperrt. Das Ende des sichtbaren Straßendrehorts wird mit großen Greenscreen-Planen verhängt, was im Nachhinein wiederum durch CGI mit leerer Straße ersetzt wird. Dies wird aber nicht nur in Straßenszenen gemacht, sondern auch mit Landschaften oder wenn eine große Armee abgebildet werden soll (Herr der Ringe). In letzterem Fall steht entsprechend eine größere Gruppe an Soldaten vor einem Greenscreen. Dabei werden dann entsprechende Aufnahmen gemacht. Im Nachhinein werden diese Aufnahmen dann so dupliziert, dass aus der Gruppe von beispielsweise 100 Personen eine Armee aus 5000 Soldaten wird. Die kleine Armee wird also digital zu einem riesigen Heer erweitert.



Abbildung 21 Erweiterung des Heeres in "DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS" (2003)

Die Gründe für die Erweiterungen hängen davon ab, was erweitert oder ersetzt werden muss. Bei Großstadtstraßenszenen, in denen beispielsweise ein Verkehrsunfall, eine Explosion oder eine komplizierte Plansequenz aufgenommen werden soll und der Straßenabschnitt somit gesperrt werden muss, ist eine CGI-Erweiterung nötig, weil man sonst im Endprodukt sehen würde, dass der Verkehrsverlauf durch Absperrungen

unterbrochen ist. Müssen die Straßen im Hintergrund so dargestellt werden, wie sie normalerweise nicht sind, würde es finanziell sowie organisatorisch beinahe unmöglich sein, die gesamte Straße zu sperren, vor Allem wenn sie so gerade verläuft, wie beispielsweise in New York City. Es gibt zwar Ausnahmen, doch bei den meisten Produktionen wird dieses Problem durch Greenscreen und CGI gelöst.

Landschaftserweiterungen werden oft gemacht, um den Hintergrund zu modifizieren, also wird bei „Der Herr der Ringe“ digital eine große alte Burgruine auf einen realen Felsen gesetzt oder auch reale Architektur, die nicht zur Fiktion passt herausgenommen.

Spielen Filme auf offenem Meer wie z.B. bei „*OPEN WATER*“(2003) oder „*TITANIC*“(1997), werden die Szenen häufig in Studiopools aufgenommen und per Computer so erweitert, dass aus dem Rand des Pools ein endloses Meer wird.



Abbildung 22 Pool-Set bei "TITANIC" (1997)

Nun werden aber nicht nur Drehorte künstlich erweitert, sondern auch Effekte. So ist es nicht selten, dass zum Beispiel Explosionen tatsächlich gefilmt und im Nachhinein angepasst, gefärbt oder vergrößert werden. Ähnlich verhält es sich es auch bei Fensterscheiben, die zu Bruch gehen, in dem sie beschossen werden oder ein Darsteller durchspringt (Stirb Langsam 5); Die Fensterrahmen und alles weitere ist real aufgenommen – die Scheiben an sich sind in der Regel jedoch digital am Computer erstellt

und hineingesetzt. Grund dafür ist natürlich, dass dem Darsteller so erspart bleibt, tatsächlich durch Scheiben zu springen und sich dabei zu verletzen. Doch wird so auch der Zufälligkeit des Zerberstens des Glases entgegengetreten; Der Effekt kann perfekt und imposant designt werden.

Die Erweiterungen fallen dem Zuschauer vor allem dann nicht auf, wenn sie etwas darstellen, was es in der realen Welt tatsächlich geben könnte und es dem Zuschauer legitim erscheint, dies vor die Kamera zu bekommen. Natürlich ist dem Zuschauer bei sehr ausgefallenen Architekturen oder riesigen Heeren von Zehntausenden klar, dass dies nicht ohne Computer gemacht werden kann. Ob das Material, welches in der Postproduktion auf den Greenscreen gesetzt wird, digital – also komplett am Computer designt – oder real – zum Beispiel Miniaturen– erstellt wurde, sei erst mal dahingestellt.

4.2 CGI als Scheinrealität

CGI spielt vor allem dann eine Rolle, wenn der Inhalt eines Films etwas Visuelles vorgibt, dass einerseits in der Realität nicht nur nicht in der Form existiert, sondern auch extrem schwer oder gar unmöglich ist, es für einen Dreh so zu erschaffen, dass es authentisch wirkt. Hier lässt sich wieder die Filmreihe „Transformers“ erwähnen, bei der sich Autos, LKWs und weitere Fahrzeuge in große roboterähnliche Wesen verwandeln, die sich wild und brachial durch die sonst realitätsnahe Filmwelt bewegen. Dies in der Form darzustellen, wie es in den Actionfilmen gemacht wird, ist ohne CGI wohl unmöglich. Wenn auf die Computereffekte schon nicht verzichtet werden kann, wird natürlich der Vorteil davon in vollem Maße ausgenutzt; jegliche Zufälligkeit bei der Bewegung der gigantischen „Maschinen“ ist durch die Nutzung von Animationstechniken abgeschafft. Der Computer ermöglicht also im Rahmen des jeweiligen Entwicklungsstandes und der Fähigkeiten der daran arbeitenden 3D-Artists die volle Kontrolle über das Bildgeschehen.

Die Kombination aus real gedrehten Bildern und am Computer entwickelten Animationen und Effekte setzt voraus, dass das CGI so realistisch wie möglich aussieht. Das Empfinden der Authentizität dessen hängt jedoch auch mit der Sehgewohnheit und Erwartungshaltung zusammen. Animationen aus dem Film „Transformers“ aus dem Jahr 2007 sind aus heutiger Sicht von der Technik überholt, jedoch waren sie zum Erscheinen des Films Industriestandard. Das ist auch ein Grund warum es solchen Filme schwer fällt als Klassiker in die Filmgeschichte einzugehen, da der Look der Computer generierte Effekte durch den technischen Fortschritt schnell altern und im Vergleich mit neuer erschienenen Filmen im Vergleich dann schlecht abschneiden. Der Zuschauer fordert also immer bessere Effekte. Im Hinblick auf die Produktionen dieser Art Filme, muss also der Arbeit am Computer eine hohe Priorität zugeordnet werden. Die Ent-

wicklung zufriedenstellender Effekte benötigt also viel Zeit, Geld und fähige 3D-Künstler. Da der Zuschauer aber bei derartigen Filmen aufgrund des fehlenden Gegenstück in der Realität keine Vergleichsmöglichkeit hat, verzeiht er auch häufiger „fehlerhaftes“ CGI.

4.3 Der Hang zum Größenwahn

Actionfilme, die in ihrer Fiktion die Realität abbilden, also an sich keine fantastischen Elemente enthalten, wurden im Laufe der letzten 15 Jahre ebenfalls immer Computereffekt lastiger. Die bisherigen Gründe für CGI waren, dass Dinge dargestellt wurden, die an sich schwer oder unmöglich real gedreht werden können. Actionfilme, die in der vermeintlichen Realität spielen unterliegen jedoch demselben Druck, den immer desensibilisierteren Zuschauer neu zu überraschen. Der Zuschauer ist Explosionen und Schießereien, wilde Verfolgungsjagden zu Fuß, mit Autos oder Flugzeugen schon so gewohnt, dass man davon ausgeht, dass er sich allein von praktischen Effekten nicht mehr begeistern lässt.

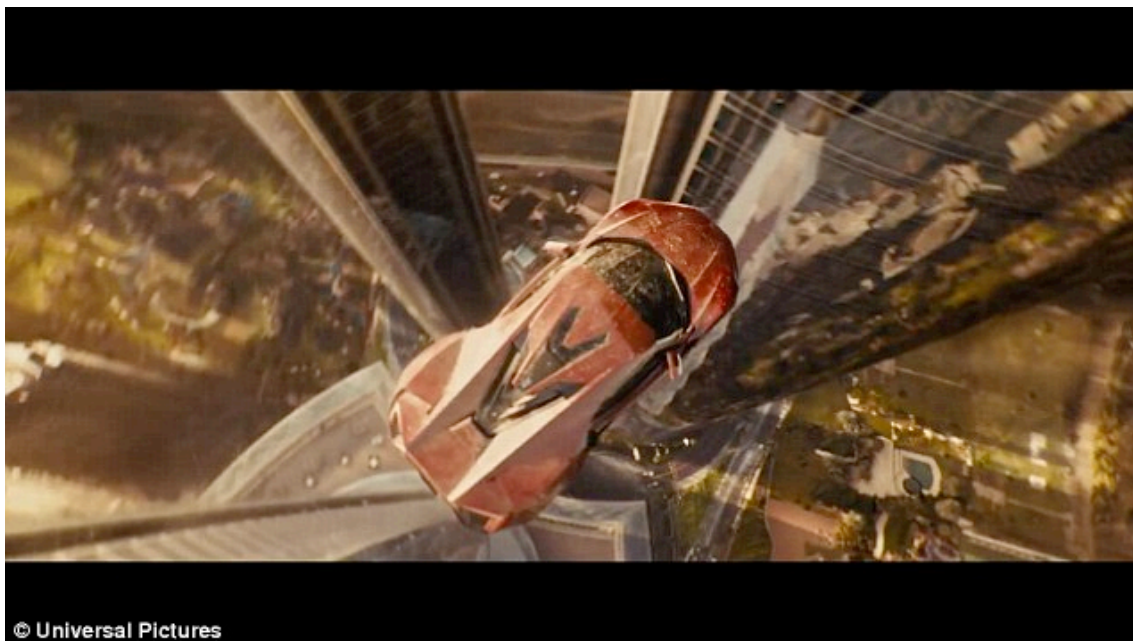


Abbildung 23 CGI Stunt von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer "FURIOUS 7" (2015)

Filme wie bspw. „STIRB LANGSAM – EIN GUTER TAG ZU STERBEN“, „TERMINATOR: GENISYS“ oder die „FAST AND FURIOUS“-Reihe könnten ihrem Inhalt nach weitestgehend real gedreht werden. Nur würde dann auffallen, dass die eigentliche Handlung eher dünn ist. Der Zeitgeist scheint bei Actionfilmschaffenden wie – Rezipienten „Größer, schneller, wuchtiger, extremer“ zu sein. Derartige Filme können mit noch nie zuvor gesehenen Shots beworben werden und sind im Gesamtzusam-

menhang visuell sehr imposant. Sieht man sich jedoch einzelne Bilder der CGI-Sequenzen genauer an, fällt auf, dass das CGI eher fehlerhaft oder unsauber wirkt. Dem Zuschauer fällt dies aufgrund der ebenfalls zum Actionfilm gehörenden schnellen Schnittweise und ständiger Bewegung kaum auf.

CGI wird bei den Actionblockbustern also vor allem aus dem Grund benutzt, um den ständig ansteigenden Erwartungen der Zuschauer gerecht zu werden. In diesem Genre kann in gewisser Weise auch von einem „Wettrüsten“ zwischen den Ansprüchen der Zuschauer und der Actionfilme untereinander gesprochen werden. Dass die Actionfilme bei Kritikern meistens schlechte Bewertungen haben, liegt vor allem daran, dass sie eine häufig dünne Handlung haben, von der aber, wie in Kapitel 3 schon geschildert, mit Effekten abgelenkt wird. Man könnte bei einigen Filmbeispielen sogar sagen, dass die Effekte nicht die Handlung unterstützen, sondern viel mehr die Handlung als Vehikel und Rechtfertigung für die Effekte funktioniert. Jedoch bestimmen nicht Kritiker, sondern die zahlende Masse, welche Filme kommerziellen Erfolg haben – und diese Actionfilme sind extrem beliebt beim breiten Publikum.

CGI ist also ein entscheidendes Element im Actiongenre, das zum gewollten kommerziellen Erfolg führt.

4.4 CGI als künstlerischer Stil

Bei Filmen wie „AVATAR“ (2009), „SIN CITY“ (2005), „300“ (2006) oder „ALICE IM WUNDERLAND“ (2010) ist CGI ein elementarer Teil des optischen Stils. Der Stil ist in dem Umfang nur durch CGI möglich. Man kann also davon ausgehen, dass die Arbeit am Computer von Anfang der Produktionen an miteinbezogen wurde und somit Teil der Planung war. Diese Art Filme werden bis auf vereinzelte Ausnahmen in wenigen Szenen komplett in Studios gedreht. Dabei werden wenige Requisiten und Kulissenelemente vorbereitet und vor „Greenscreens“ gestellt. Der „Greenscreen“ wird in der Postproduktion dann mit stilistischen Texturen ersetzt. Dies heißt aber nicht zwangsläufig, dass die Filme dadurch günstiger in der Produktion sind. Bei derartigen Studioproduktionen muss beachtet werden, dass sehr große Hallen durch entsprechende Fachexperten mit grünen Leinwänden versehen werden und diese dann im großen Stil beleuchtet werden müssen. Ebenfalls sind erwähnte Kulissenelemente ein bedeutender Faktor; für 300 wurden beispielsweise eine ganze Halle voll mit hügeligen Sandboden und künstlichen Feldern und Bäumen versehen. Der Aufwand und die Kosten sind im Vergleich zu richtigen Aufnahmen vor realer Kulisse nicht zu vergleichen. Beides kann sehr teuer sein. Allerdings ist wie gesagt der gewollte künstliche und surreale Stil entscheidend für die Auswahl von CGI.

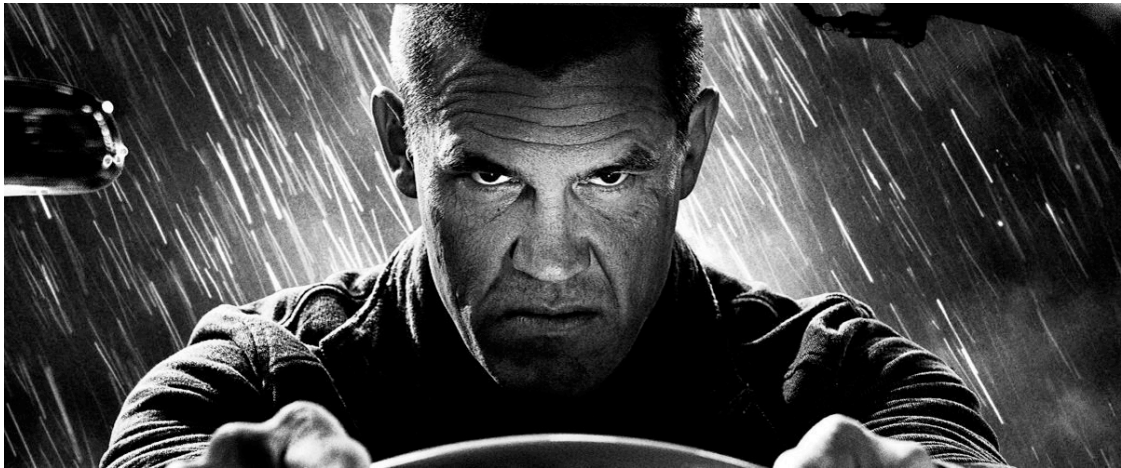


Abbildung 24 Comichafter CGI-Look in „SIN CITY: A DAME TO KILL FOR“ (2014)

4.5 Animationsfilme als Nachfolger des Zeichentricks

Ein besonderer Fall im Rahmen der Diskussion über die Bedeutung von CGI sind die Animationsfilme, die vorwiegend von „Disney“, „Pixar“ oder „Dreamworks“ produziert werden. Diese Filme sind hundertprozentige CGI-Filme. Das bedeutet, jeder einzelne Frame, der zu sehen ist, wurde mithilfe von Computern erstellt. Während die anderen erwähnten Filme noch real gedrehtes Material enthalten, ist der technische Vorläufer der CGI-Animationsfilme wie „*FINDET NEMO*“ (2003), „*DIE EISKÖNIGIN*“ (2003) oder „*ALLES STEHT KOPF*“ (2015) der Zeichentrick- und Stopmotion-Film. Der Großteil der Filme hat vorwiegend Kinder als Zielgruppe. Der Grund für den Gebrauch von CGI ist, dass viele Figuren an das Kindchenschema (Beispiel „*DIE EISKÖNIGIN*“ Großer Kopf, hohe Stirn, große Augen) angepasst und Tiere personifiziert („*FINDET NEMO*“) und Dinge zum Leben erweckt („*ALLES STEHT KOPF*“) werden können. Alles kann genau so angepasst werden, damit Kinder sich nicht erschrecken und Emotionen punktuell vermittelt werden können. Die fiktiven Filmwelten sind oft sehr bunt und gefüllt mit sympathischen Charakteren und Dingen, die Kinder faszinieren, wie eben sprechende Tiere.

Um die Kinderanimationsfilme den Actionfilmen gegenüberzustellen, kann man in den meisten Fällen behaupten, dass bei Animationsfilmen das CGI als Vehikel für eine besondere Handlung verwendet wird. Denn Animationsfilme behandeln oft sehr eindrucksvoll bedeutungsvolle Themen wie Freundschaft, Verlust und Liebe. „*Inside out*“ zeigt beispielsweise auf, wie Gefühle entstehen und welchen Sinn sie haben. Die Hauptcharaktere sind dabei vereinfachte Hormone im Körper eines Mädchens. CGI dient bei derartigen Filmen also als große Hilfe und moderne Alternative zu Zeichnungen, um sogar abstrakte und komplexe Themen kindgerecht aufzubereiten und damit großen Zuspruch bei Publikum sowie bei Kritikern zu erlangen.

Jede Machart hat seine Zielgruppe mit individuellen Ansprüchen und Eigenschaften. Actionfans erwarten bei ihren Kinobesuchen weniger eine anspruchsvolle Handlung, über die sie im Nachhinein philosophieren können, sondern viel mehr ein zweistündiges Spektakel, das ebenso lange Unterhaltung garantiert. Andere wollen sich in fantastische Welten hineinversetzen, die es in der Realität so nicht gibt und deshalb per CGI-Collage zusammengestellt werden müssen. Freunde des Visuellen lassen sich von einzigartigem, Stil hinreißen und Kindern können komplexe Sachverhalte leichter durch Verniedlichung oder Personifizierungen näher gebracht werden.

5 Fazit

Mit dem Abschluss der Arbeit lässt sich nun als Ergebnis offenlegen, dass die Kritik an CGI berechtigt ist, wenn dessen Einsatz selbst für den gewöhnlichen Kinobesucher offensichtlich als Effekt zu entlarven ist und ihm somit eine schlecht gemachte Umsetzung störend auffällt. Sowie ein verhältnismäßig zu großer Anteil an CGI Schauwerten kann Anlass für Kritik sein, wenn alles Weitere im Film dadurch in den Hintergrund gerückt wird. Dass CGI aber als einziger Grund herhalten muss, warum ein Film als Gesamtkunstwerk gelungen ist oder nicht, ist deutlich vermessen. Effekte sind ein ergänzendes Stilmittel, wie Musik oder bestimmte Montagetechniken und sollten auch als solches verstanden werden. Es liegt am Regisseur und den Verantwortlichen mit dem Werkzeug richtig umzugehen. Nur weil sich viel durch Computer generierte Effekte realisieren lässt, heißt das noch lange nicht, dass alles damit gemacht werden muss. Vielmehr sollte das Augenmerk auf einen ergänzenden Einsatz gelegt werden, wie es zum Beispiel in Filmen von Scorsese praktiziert wird. Es sei denn der Film besitzt fiktive Elemente, die in ihrem Umfang nur mittels Computer generierter Effekte realisierbar gemacht werden können. Genauso wenig ist aber der aktuelle Marketing-Trend, mehr praktische Spezialeffekte am Set zu verwenden, der Grund, warum dadurch alles besser wird. In Zukunft wird sich dieser Trend der alten Produktionsweise eventuell noch aufrechterhalten, da die Schauwerte immer ein Highlight sind, wenn sie echt am Set praktiziert werden. Doch muss man auch differenzieren was wirklich praktisch gemacht wurde und was nur eine Marketingstrategie ist.

Jede Technik hat ihre eigenen Stärken und Schwächen und die Macher müssen das verstehen. Eine gute Balance zwischen beiden Techniken, Spezialeffekten und CGI kann durchaus helfen einen anständigen stilisierten genrespezifischen Look zu kreieren, doch man sollte die Problematik nicht nur auf das offensichtliche im Bild zu Sehende schieben, denn der eigentliche Faktor, der einen guten Film in seiner Kernessenz ausmacht ist wie schon immer eine für den Zuschauer nachvollziehbare Motivation der Charaktere und eine gut geschriebene Geschichte. Das ist für den professionellen Kritiker oder Filmschaffenden offensichtlich, aber nicht immer für den normalen Kinogänger oder Filmfan. Computer Generated Imagery (CGI) hat, wie man sieht, mit Sicherheit seine Daseinsberechtigung, wenn verstanden wird, es von der Machart auf das jeweilige Genre und die anzusprechende Zielgruppe abzustimmen. Jede Meinung ist unterschiedlich und jeder Filmrezipient hat eine eigene Erwartungshaltung an einen Film. Es liegt an den Verantwortlichen der Branche, diese Erwartungshaltung schon im Entstehungsprozess eines Filmes zu antizipieren und passend darauf abzustimmen.

Literaturverzeichnis

FINANCE Charles, ZWERMAN Susan: „The Visual Effects Producer: Understanding the Art and Business of VFX (Kindle Ebook), UK 2010 – Focal Press

PFLAUM Peter: CITIZEN KAPUTO – Destruktion mittels CGI im Film (Kindle Ebook), Hörsching 2010 – Vorgelegt am FH Studiengang MultiMediaArt, Fachhochschule Salzburg

SUDHAKAR Daniel: THE TOP 50 FREQUENTLY ASKED QUESTIONS ON MOVIE SPECIAL EFFECTS (Kindle Ebook), 2012

Internetquellen:

Filmlexikon der Uni-Kiel:

<http://filmlexikon.unikiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8105> Stand 21.01.15

Kritik von Mr. Smiley zu Transformers 4 auf Moviepilot.de:

<http://www.moviepilot.de/movies/transformers-4/comments> Stand 03.01.16

HAHN, Maik: John Wick, 2015, auf Mattscheibenvorfall.de:

<http://www.mattscheibenvorfall.de/john-wick/> Stand 02.01.16

Angry Nerd im Youtube-Video „Fake Blood in Scary Movies and the Inauthenticity of CG Blood“ des Kanals „Wired“

<https://www.youtube.com/watch?v=7tFqEpBffVM> Stand 21.01.16

J.J. Abrams im Youtube-Video „Star Wars: Force for Change - A Message from J.J. Abrams“ des Kanals „Star Wars“

<https://www.youtube.com/watch?v=XfNiC9iKM0Q> Stand 21.01.16

Youtube-User Adam Andrew Corre kommentiert im Youtube-Video „Star Wars: Force for Change - A Message from J.J. Abrams“ des Kanals „Star Wars“

<https://www.youtube.com/watch?v=XfNiC9iKM0Q> Stand 21.01.16

Youtube-User Guigley kommentiert im Youtube-Video „Mad Max: Fury Road - Comic-Con First Look [HD]“ des Kanals „Warner Bros. Pictures“

<https://www.youtube.com/watch?v=akX3ls3qBpw> Stand 21.01.16

Amazon Kunde Sebastian Weber rezensiert die BluRay zu Stirb Langsam 5 auf Amazon.de <http://www.amazon.de/gp/aw/cr/rR10WEY59UK66OB> Stand 13.01.15

BUSCHE, Andreas: „Stirb Langsam“ ist tot, 2013, auf zeit.de
<http://www.zeit.de/kultur/film/2013-02/stirb-langsam-teil-5> Stand 13.01.15

Definition „Toupée Fallacy“ auf rationalwiki.org
http://rationalwiki.org/wiki/Toupee_fallacy, Stand 21.01.15

Definition „Willentliche Aussetzung der Ungläubigkeit“ auf wikipedia.de
https://de.wikipedia.org/wiki/Willentliche_Aussetzung_der_Ungl%C3%A4ubigkeit
Stand 21.01.16

ROBEY, Tim: Viggo Mortensen interview: Peter Jackson sacrificed subtlety for CGI, 2014, auf telegraph.co.uk <http://www.telegraph.co.uk/culture/film/10826867/Viggo-Mortensen-interview-Peter-Jackson-sacrificed-subtlety-for-CGI.html> Stand 21.01.16

„The Problem With The Battle of Five Armies“ auf dem Youtube-Kanal „JoshLOTS“
https://youtu.be/SQkygZdZ_Vk?t=398 Stand 21.01.16

TAYLOR, Drew: Peter Jackson and Philippa Boyens on 'The Hobbit,' a Missing Elf, and What's Next (EXCLUSIVE), 2014, auf moviefone.com
<http://www.moviefone.com/2014/12/19/peter-jackson-philippa-boyens-the-hobbit-interview/> Stand 21.01.16

Axiom Films, Side By Side clip: Martin Scorsese on 'the death of film' – video, 2013, auf theguardian.com
<http://www.theguardian.com/film/video/2013/feb/14/side-by-side-martin-scorsese-video>
Stand 21.01.16

TARTAGLIONE, Nancy: Cannes: Quentin Tarantino On Digital As The Death Of Cinema; A 'Django' Miniseries; 'Hateful Eight' Prospects & More, 2014, auf deadline.com
<http://deadline.com/2014/05/cannes-quentin-tarantino-on-digital-as-the-death-of-cinema-a-django-miniseries-hateful-eight-prospects-more-735170/> Stand 21.01.16

HT: Digital or celluloid: Tarantino, Abrams debate filmmaking, auf bollywood.com
<http://www.bollywood.com/hollywood-news/digital-or-celluloid-tarantino-abrams-debate-filmmaking> Stand 21.01.16

Tarantino Zitat auf imdb.com <http://m.imdb.com/name/nm0000233/quotes> Stand 21.01.16

LEWIS, Simon im Gespräch mit TARANTINO, Quentin: Go ahead, take your best shot: Quentin Tarantino on the story behind his Western Django Unchained, 2013, auf dailymail.co.uk

<http://www.dailymail.co.uk/home/moslive/article-2260197/Quentin-Tarantino-Django-Unchained-The-story-Western.html> Stand 21.01.16

Inception Behind the Scenes - Of Tilting Restaurants (2010) Leonardo DiCaprio, Tom Hardy Movie HD auf dem Youtube-Kanal „Movieclips Extras“

<https://www.youtube.com/watch?v=u9YxfqOTpTA> Stand 21.01.16

Christopher Nolan On Not Using CGI for 'Interstellar': "It's really boring to shoot". (HD) auf dem Youtube-Kanal „actionzone“

https://www.youtube.com/watch?v=9BfWd-jJ_8c Stand 21.01.16

Nolan Zitat auf imdb.com <http://m.imdb.com/name/nm0634240/quotes> Stand 21.01.16

JAMES, Michael: Opinion: 10 Reasons Why CGI is Getting Worse, Not Better, 2015, auf rocketstock.com

<https://www.rocketstock.com/blog/opinion-10-reasons-why-cgi-is-getting-worse-not-better/> Stand 21.01.16

EISENBERG, Eric: Why The New Star Wars Movies Will Be Better With Less CGI, 2015, cinemablend.com

<http://www.cinemablend.com/new/Why-Star-Wars-Movies-Better-With-Less-CGI-66830.html>) Stand 21.01.16

EISENBERG, Mike: 'Fast Five' Director Justin Lin: 'CGI Never Replaces The Real Thing', 2011, auf screenrant.com <http://screenrant.com/fast-five-interviews-justin-lin-mikee-98352/>. Stand 21.01.16

BluRay Mad Max: Fury Road (2015)

DVD George Lucas in „From 'Star Wars' to 'Jedi': The Making of a Saga“(1983)

DVD Herr der Ringe Trilogie

Anlagen

Links Abbildungen:

Abbildung 1: <http://tinyurl.com/jgloy22>

Abbildung 2: <https://cittadiniperbatman.files.wordpress.com/2013/08/mini-6.jpg>

Abbildung 3: <http://filmmakeriq.com/wp-content/uploads/2015/11/Spectre-Explosion.jpg>

Abbildung 4: <http://tinyurl.com/jxebld7>

Abbildung 5: <https://heirsofdurin.files.wordpress.com/2013/03/untitled-4.png>

Abbildung 6: <http://i.onionstatic.com/avclub/5325/18/16x9/1200.jpg>

Abbildung 7: <http://tinyurl.com/jdaur3v>

Abbildung 8: <http://tinyurl.com/jzdc2ps>

Abbildung 9: <http://tinyurl.com/h5n26lb>

Abbildung 10: <http://i.onionstatic.com/avclub/3774/30/16x9/1200.jpg>

Abbildung 11: <http://tinyurl.com/h2ttcee>

Abbildung 12: <http://tinyurl.com/js9dhm9>

Abbildung 13: <http://tinyurl.com/j4xb3lr>

Abbildung 14: <http://tinyurl.com/gvfx5yh>

Abbildung 15: https://c2.staticflickr.com/6/5204/5379834003_013d1daeaf_b.jpg

Abbildung 16: <http://tinyurl.com/h84s64z>

Abbildung 17: <http://tinyurl.com/j24awnr>

Abbildung 18: <https://i.vimeocdn.com/video/547295598.jpg?mw=1920&mh=1080&q=70>

Abbildung 19: <http://tinyurl.com/hdfc7d8>

Abbildung 20: <http://tinyurl.com/hupzamr>

Abbildung 21: <http://tinyurl.com/gmx3z7j>

Abbildung 22: <http://tinyurl.com/gvogrx3>

Abbildung 23: <http://tinyurl.com/jn95shg>

Abbildung 24: <http://tinyurl.com/jqaw5qv>

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Ort, Datum

Vorname Nachname